

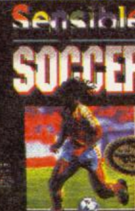
10/93 DAS MEISTGEKAUFTE COMPUTERSPIELE- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN
POWER PLAY
Markt&Technik
DM 6,50
öS 50,-/ sfr 6,50
Lit.8400/ hfl 8,-
dkr 35,-/ fmk 32,50
Die Nr.1
der Computerspiele- und Videospiele-Magazine
Heavy Metal
TURRICAN 3
Der Amiga-Hit geht in die dritte Runde
Felline's Frust
WING COMMANDER ACADEMY
Origins galaktische Universität im Test
Dream Machine
SILICON GRAPHICS
Alles über die US-Wundercomputer
Komm zum Bau
SIM CITY 2000
Mit Maxis ins nächste Jahrtausend


New entry!
SAUKOMISCH
MORDSSPANNEND
OTTIFANTASTISCH
BRUNO, der Ottifant, hüpft und hüpft und hüpft.
Allein gegen die Bienenmafia.
Wo ist der kleine Ottilie?
SEGA



SEGA
MEGA DRIVE
JUMP'N'RUN
Extrem detailreiche Animation.
Digitalisierte Soundeffekte.
Bildschirm-Scrolling in 2 Ebenen (Mega Drive).
Viele, versteckte Bonuslevel.
Passwort-Option.
ERHÄLTLICH AUCH FÜR:
GAME GEAR
MASTER SYSTEM II
The Ottifants
16-BIT CARTRIDGE
FOR USE WITH THE SEGA MEGA DRIVE VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM
SEGA







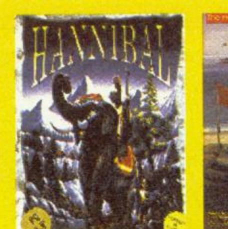


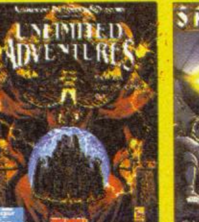


Artnr: 25013 DM 73,85 — Artnr.:26136 DM 133,85 — Artnr: 25983 DM 92,85 — Artnr: 2569? DM 55,85 — Artnr: 26973 DM 79,85 — Artnr: 25803 DM 79,85 — Artnr: 29383 DM 61,85 — Artnr: 26893 DM 85,85 — Artnr: 29043 DM 55,85 — Artnr: 27923 DM 79,85

FAST A3 bestellen unter 089-32909981

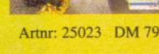
ArtNr.	Titel		Amiga	PC
2600?	1869	d	66,85	79,85
28013	3D Construction Kit 2.0	a		119,85
2601?	A-Train	d	79,85	92,85
29413	A-Train Construction Set	d		41,85
2586?	Abandoned Places 2	d	61,85	79,85
26053	Aces Of The Pacific	a		66,85
26063	Aces Of The Pacific Mission	e		49,85
28813	**Aces Over Europe**	d		79,85
26153	Air Warrior SVGA	a		92,85
2616?	Airbus A320 Edition Europa	a	85,85	66,85
2689?	Airbus A320 Edition USA	a	85,85	85,85
26183	Alone In The Dark	d		85,85
25193	**Ambush At Sorinor**	a		85,85
2622?	Ancient Art Of War In The Skie	a	61,85	85,85
25167	Apocalypse	a	49,85	
2633?	B-17 Flying Fortress	a	66,85	92,85
26347	B.C. Kid	a	49,85	
26393	Bard's Tale Trilogy (1-3)	a		73,85
2640?	Bat 2	d	73,85	79,85
2642?	Battle Chess 2	a	55,85	61,85
2645?	Battle Isle Data Disk 1	a	41,85	41,85
2557?	Battle Isle Data Disk 2	a	41,85	49,85
2991?	Battle Team (Isle + Data 1)	a	66,85	73,85
29923	Battlechess 4000 SVGA	a		66,85
26233	**Betrayal At Krondor**	d		79,85
2566?	**Body Blows**	a	49,85	55,85
2652?	Buck Rogers 2	d	73,85	79,85
2654?	Bug Bomber	a	55,85	61,85
2655?	Bundesliga Manager Profess. :	d	66,85	66,85
26563	Burning Steel	d		79,85
27913	Burning Steel: Amerika im Atla	d		37,85
28003	Burning Steel: Superschiffe iA	d		37,85
2522?	Burntime	d	66,85	79,85
25833	Buzz Aldrin's Race Into Space	a		85,85
25233	Caesar's Palace	a		55,85
2659?	Campaign	d	73,85	79,85
2524?	Campaign Data	d	41,85	41,85
26613	Car & Driver	a		73,85
26643	Carriers At War Constr. Kit	e		66,85
2665?	Castles 1	a	61,85	66,85
26663	Castles 2	a		66,85
26727	Chaos Engine	a	49,85	
28463	Chess Maniac 5 Billion And 1	d		92,85
25253	**Chessmaster 3000**	e		61,85
25254	Chessmaster 3000 für Window	e		61,85
2675?	Civilization	d	76,85	92,85
26073	**Clash Of Steel**	e		73,85
26763	Comanche	d		85,85
27053	Comanche Mission Disk 1	d		49,85
26577	Combat Air Patrol	a	61,85	
26783	Conquest Of The Longbow	a		66,85
2990?	Conquestador	d	66,85	66,85
2996?	Conquestador Data Disk	d	37,85	37,85
2679?	Contraptions	e	39,85	41,85
2684?	Creepers	a	61,85	79,85
2688?	Curse Of Enchantia	a	61,85	79,85
25823	**CyberRace**	d		79,85
2692?	D/Generation	a	41,85	41,85
26973	Dark Queen Of Krynn	d		79,85
26993	Darklands	a		99,95
2698?	Darkseed 1.5	d	66,85	73,85
2701?	Das Schwarze Auge	d	73,85	79,85
2702?	Daughter Of Serpents	d	73,85	73,85
28183	Day Of The Tentacle (Maniac :	d		85,85
27063	Der Patrizier	d		79,85
25657	Desert Strike	a	61,85	
25023	Die Schöne und das Biest	d		79,85
25813	Dogfight	a		92,85
2712?	Double Dragon 3	a	49,85	55,85
2714?	Dune 2 - Battle For Arrakis	d	55,85	61,85
27153	Dungeon Master	d		66,85
27167	Dungeon Master + Chaos S	a	61,85	
2717?	Dynablaster	a	61,85	66,85
2718?	Dynatech	d	55,85	66,85
25323	**Eight Ball Deluxe**	a		61,85
2580?	Eishockey Manager	d	73,85	79,85
2722?	Elvira 2: Jaws Of Cerberus	d	49,85	49,85
2723?	Elysium	d	55,85	66,85
25593	Empire Deluxe	e		79,85
2724?	Epic	a	61,85	66,85
2998?	Erben des Throns	d	66,85	73,85
25963	Eric The Unready	e		61,85
2730?	Eye Of The Beholder 2	d	79,85	79,85
27633	**Eye Of The Beholder 3**	d		79,85
27313	F-117A Nighthawk 2.0	a		92,85
27333	F-15 Strike Eagle 3	a		92,85
27353	Falcon 3.0	a		92,85
27363	Falcon 3.0 Campaign Disk 1	a		55,85
25587	Fallen Empire	d	79,85	
28083	Fields Of Glory	d		92,85
2740?	**Fire And Ice**	a	49,85	55,85
27413	First Samurai	a		61,85
2851?	Flashback	d	61,85	66,85
25263	**Football Manager 3**	d		79,85
2743?	Formula One Grand Prix	a	76,85	92,85
25563	**Freddy Pharkas**	d		66,85
27443	Front Page Sports Football	e		66,85
28923	**Gateway 2: The Homeworld**	e		61,85
25177	Global Gladiators	a	55,86	
2806?	**Goal!**	d	55,85	61,85
2748?	Gobliiins 1	d	61,85	61,85
2749?	Gobliiins 2	d	66,85	85,85
27523	Grand Prix Unlimited	a		61,85
2755?	Gunship 2000	a	66,85	92,85
27563	Gunship 2000 Scenario Disk	a		55,85
2579?	Hannibal	d	66,85	79,85
27593	Hardball 3	e		61,85
27623	Harrier Jump Jet	a		92,85
2610?	**Hattrick!**	d	66,85	79,85
2767?	Hexuma	d	79,85	79,85
25273	**High Command**	e		79,85
2768?	**Hired Guns**	a	61,85	79,85
2769?	History Line 1914-1918	d	79,85	79,85
2687?	Human Race	d	53,85	66,85
2772?	Humans	a	55,85	55,85
27753	Inca	d		92,85
27763	Incredible Machine	a		66,85
2777?	Indiana Jones 3	d	66,85	66,85
2778?	Indiana Jones 4	d	79,85	85,85
2780?	Ishar - Legend Of The Fortress	d	61,85	66,85
2852?	Ishar 2 - Messengers Of Doom	d	61,85	61,85
27883	**Island Of Dr. Brain**	e		61,85
2578?	Jonathan	d	79,85	79,85
25773	Jordan In Flight	a		73,85
2620?	**Jurassic Park**	d	55,85	66,85
2786?	KGB	d	55,85	61,85
27893	King's Quest 5	d		79,85
27923	King's Quest 6	d		79,85
25043	Lands Of Lore - Throne Of Cha	d		61,85
27943	Laura Bow 2 - Dagger Of Amo	d		66,85
2798?	Legend Of Kyrandia	d	73,85	73,85
2799?	Legends Of Valour	d	79,85	79,85
28033	Lemmings 1	a		73,85
2804?	Lemmings 2 - The Tribes	a	61,85	79,85
28113	Links 386 Pro	a		92,85
	Links, diverse Courses	e		41,85
25907	Lionheart	a	55,86	
2814?	Locomotion	d	55,86	61,85
2815?	Lord Of The Rings 1	a	61,85	66,85
28163	Lord Of The Rings 2	a		66,85
26143	Lost Secrets Of The Rainfores	e		61,85
2603?	**Lothar Matthäus Fußball**	d	61,85	66,85
2817?	**Lotus 3 - Ultimate Challenge**	a	45,85	61,85
25897	Lotus Compilation (1,2,3)	a	55,86	
2626?	**Mad News**	d	66,85	79,85
2821?	Mad TV	d	66,85	79,85
28243	Magic Candle 3	e		73,85
29933	Mario Teaches Typing	d		61,85
25283	Mario wird vermisst	d		73,85
2575?	**McDonald Land**	a	49,85	49,85
28303	Mega Lo Mania	a		73,85
28317	Mega Lo Mania + First Samura	a	61,85	
2839?	Might & Magic 3	d	66,85	79,85
28413	Might & Magic 4	d		79,85
28203	**Might & Magic 5**	d		85,85
2843?	Monkey Island 1	d	66,85	79,85
2844?	Monkey Island 2	d	79,85	79,85
2533?	**Napoleonics**	a	66,85	79,85
28223	**NHL Hockey**	a		79,85
2848?	Nigel Mansell's World Champ.	a	55,85	55,85
2850?	No. 2 Collection	d	66,85	79,85
28403	On The Road	d		61,85
26443	**Pacific Strike**	a		85,85
28533	**Patriot**	a		79,85
2854?	Perfect General	d	73,85	79,85
2855?	Perfect General Data Disk	a	49,85	49,85
28563	PGA Tour Golf Courses	a		37,85
2858?	PGA Tour Golf Plus	a	61,85	66,85
2859?	Pinball Dreams	a	49,85	61,85
28607	Pinball Fantasies	a	55,85	
25113	**Pirates Gold**	d		92,85
2861?	Pirates!	a	58,85	31,85
28633	Planet's Edge	d		79,85
28643	Police Quest 3	d		66,85
2868?	Populous 2	d	66,85	73,85
28707	Populous 2 Plus	a	66,85	
2871?	Powermonger	a	61,85	66,85
28727	Powermonger Data Disk	a	31,85	
25063	Prince Of Persia 2	a		66,85
26503	**Privateer**	d		85,85
2875?	Prophecy Of The Shadow	d	66,85	79,85
28253	**Protostar**	d		73,85
2877?	Push Over	a	66,85	66,85
28803	Quest For Glory 3	d		66,85
25073	Ragnarok	d		85,85
28827	Railroad Tycoon	a	76,85	
26583	**Railroad Tycoon Deluxe**	a		79,85
2884?	Rampart	a	61,85	61,85
28857	Reach For The Skies	a	55,86	
26023	**Red Baron + Mission Disk 1**	d		79,85
28883	Red Baron Mission Disk 1	e		49,85
25123	**Return Of The Phantom**	a		92,85
28913	Rex Nebular	a		85,85
25743	Ringworld - Revenge Of The P	a		66,85
25133	Robocod	a		61,85
2897?	Rome AD 92	a	61,85	66,85
2898?	Scenario	d	61,85	66,85
28993	Secret Weapons Of The Luftw	e		79,85
29003	Secret Weapons: DO-335	e		37,85
29013	Secret Weapons: HE-162	e		37,85
29023	Secret Weapons: P-38	e		31,85
29033	Secret Weapons: P-80	e		31,85
2904?	Sensible Soccer 92/93	a	49,85	55,85
25943	Shadow Of The Comet	d		85,85
29073	Sherlock Holmes	d		79,85
29093	Siege	e		61,85
29943	Siege: Dogs Of War (Data Disl	e		41,85
2910?	Silent Service 2	a	76,85	76,85
2912?	Sim Ant	d	79,85	79,85
2913?	Sim City & Populous	a	66,85	66,85
2500?	Sim City Deluxe	a	79,85	79,85
2916?	Sim City Terrain Editor	a	37,85	37,85
2917?	Sim Earth	d	79,85	85,85
2918?	Sim Life	d	79,85	85,85
28263	Skat '92	d		61,85
2920?	Space Crusade	d	55,85	61,85
2572?	Space Hulk	a	73,85	79,85
25303	Space Legends (3er-Sammlun	a		73,85
2922?	Space Quest 4	d	61,85	66,85
29233	Space Quest 5	d		66,85
25933	Spaceward Ho!	d		79,85
2925?	Special Forces	a	76,85	85,85
29263	Spellcasting 301: Spring Breal	e		61,85
29273	**Spellcraft - Aspects Of Valor**	d		73,85
29283	Spelljammer	e		66,85
25143	**Spelunx**	e		66,85
2929?	Sports Collection	a	61,85	66,85
29303	Star Control 2	a		66,85
29313	Star Legions	e		73,85
29323	Star Trek	d		79,85
2935?	Steel Empire	a	61,85	66,85
2999?	Steigenberger Hotelmanager	d	49,85	55,85
2938?	Street Fighter 2	a	55,85	61,85
29393	Strike Commander	a		85,85
25703	Strike Commander Speech Pa	a		37,85
25353	Stronghold	e		66,85
25983	Stunt Island	d		92,85
29423	Summer Challenge	a		61,85
29443	Super Tetris	a		76,85
26777	Superfrog	a	49,85	
2896?	Syndicate	d	61,85	79,85
27663	Take A Break - Windows-Pinb.	e		66,85
29453	Task Force 1942	a		92,85
26633	Terminator 2029	e		73,85
26733	Terminator 2029: Operat. Scou	e		41,85
25923	The Complete Chess System	d		79,85
25923	The Complete Chess System	d		79,85
2587?	The Greatest (3er-Sammlung)	d	55,85	61,85
29463	The Legacy	a		92,85
25213	**The Lost Vikings**	d		79,85
2949?	Their Finest Hour	a	66,85	66,85
2950?	Their Finest Hour Mission	a	31,85	31,85
25183	Tornado	a		79,85
2569?	Transarctica	d	55,85	55,85
26097	Traps 'n' Treasuers	a	61,85	
25973	Trivial Pursuit Deluxe	d		66,85
2953?	Trolls	a	49,85	49,85
25083	Twilight 2000	d		85,85
29553	Ultima 7 - Die schwarze Pforte	d		79,85
29563	Ultima 7 - The Black Gate	a		66,85
25733	Ultima 7/2 - Serpent Isle	a		79,85
25343	**Ultima 7/2: Silver Seed (Addl**	a		41,85
29573	Ultima 7: Forge Of Virtue	a		41,85
29583	Ultima Trilogy 2 (4,5,6)	a		73,85
29593	Ultima Underworld	a		73,85
29603	Ultima Underworld 2	a		73,85
28733	Unlimited Adventures	e		61,85
29623	V For Victory	e		66,85
25913	V For Victory 2 - Velikiye R.	e		66,85
25153	**V For Victory 3**	a		79,85
26803	**V For Victory 4**	e		66,85
27793	Veil Of Darkness	d		79,85
29667	Walker	a	61,85	
26933	**Wallstreet Manager**	d		79,85
25093	War In The Gulf	d		73,85
25293	**Warlords 2**	e		79,85
2967?	Waxworks	d	61,85	61,85
29693	Wayne Gretzky Icehockey 3	e		79,85
2568?	Whale's Voyage	d	66,85	73,85
25103	Where In Space Is Carmen	e		66,85
29733	Wing C.2 Special Operations 1	a		41,85
29743	Wing C.2 Special Operations 2	a		41,85
29723	Wing C.2 Speech Accessory P	a		37,85
2975?	Wing Commander 1	a	79,85	41,85
29763	Wing Commander 1 Deluxe	a		85,85
29773	Wing Commander 2	d		79,85
28293	Wing Commander Academy	a		66,85
29783	Winter Challenge	a		61,85
2636?	Wizardry 6: Bane Of The Cosn	d	66,85	79,85
29803	Wizardry 7: Crusaders Of Dark	d		85,85
28093	Wordtris	d		66,85
2520?	**Worlds Of Legend**	e	49,85	49,85
2599?	WWF European Rampage	a	59,85	66,85
29853	X-Wing	a		85,85
26413	X-Wing Mission Disk	a		41,85
25673	Xenobots	a		73,85
2696?	**Yo! Joe!**	a	55,86	61,85
2986?	Zak McKracken	d	61,85	61,85
26303	**Zeppelin - Giant Of The Sky**	d		79,85
2988?	Zool	a	49,85	55,85
2989?	Zyconix	a	39,85	49,85
	PC-Spiele auf CD			
26426	**Battle Chess 1 SVGA**	a	CD	94,85
28836	**Blue Force**	a	CD	66,85
25226	**Burntime**	d	CD	79,85
26536	**Chessmaster Pro**	a	CD	99,85
25826	**CyberRace**	d	CD	85,85
27026	**Daughter Of Serpents**	d	CD	76,85
25016	**Day Of The Tentacle (Maniac**	a	CD	85,85
27066	**Der Patrizier**	d	CD	85,85
27196	**Eco Quest**	e	CD	79,85
25966	**Eric The Unready**	e	CD	61,85
26736	**Eye Of The Beholder 3**	e	CD	66,85
25036	**Fatty Bear**	e	CD	61,85
25566	**Freddy Pharkas**	a	CD	79,85
27756	**Inca**	d	CD	112,85
27786	**Indiana Jones 4**	a	CD	85,85
27906	**King's Quest 5**	a	CD	79,85
27926	**King's Quest 6**	a	CD	85,85
27946	**Laura Bow 2 - Dagger Of Am**	a	CD	85,85
27986	**Legend Of Kyrandia**	a	CD	79,85
25356	**Loom**	a	CD	79,85
25336	**Napoleonics**	a	CD	79,85
25746	**Ringworld - Revenge Of The**	e	CD	66,85
29086	**Shuttle**	a	CD	85,85
29226	**Space Quest 4**	a	CD	79,85
26136	**The 7th Guest**	a	CD	133,85
29606	**Ultima Underworld 1 + 2**	a	CD	85,85











Artnr: 25793 DM 79,85 — Artnr: 25593 DM 79,85 — Artnr: 28733 DM 61,85 — Artnr: 25723 DM 79,85 — Artnr: 28963 DM 79,85 — Artnr: 25023 DM 79,85

Gesamtliste mit ca. 1500 Hard- & Softwareprodukten anfordern per Faxabruf: Fax: 089-329099-12,-14,-18.

Schriftliche Anfragen/Bestellungen an:

A3 Computer GmbH
Schleißheimer Str.92
W-85748 Garching
Tel.: 089-329 099 81
Fax.: 089-329 099 90

Abholcenter München:
M80,Steinststr.3
Tel.:089-6886846

Druckfehler und Irrtum vorbehalten,Preisänderungen möglich.
Inland: Lieferung gegen Nachnahme oder Euroscheck.
Nachnahmeversandspesen:
bis 2 Spiele DM 10.50, ab 3 Spiele DM 17,-(die Post kassiert nochmals DM 5,50)
Euroscheckversandspesen:
anzahlunabhängig DM 8,- addieren(bis 1 kg - entspricht einem Spiel - kassiert die Post nichts mehr, darüber DM 2,50 Zustellgebühr)
A/CH/I:nur EC, reise - 15% + DM 17,-;
e=engl.Version; a=engl.Version mit dt.Anleitung;
d=komplett deutsche Version, xxxx7 ... Amiga, xxxx3 ...PC,xxxx6 ...CD

the fast

in tern

Arbeitswut

Rendern gefährdet die geistige Gesundheit." Von den Gefahren exzessiven Computermißbrauchs weiß Kollege Gollert seit neuestem ein Lied zu singen. Alles begann damit, daß er sich das 3-D-Studio von Autodesk auf seiner Festplatte installierte. Seit diesem denkwürdigen Tag renderte der gute Knut, was das Zeug hielt, vergaß Kollegen, Freunde und Arbeit und hatte nur noch Texturen, Perspektiven und imaginäre Lichtquellen im Sinn. Zweimal am Tag verließ er seine Dunkelkammer und das genervte Publikum durfte die neuesten Werke bewundern. Da wir diesem Schöpferwahn aus Gründen der Redaktionsdisziplin ein Ende setzen mußten, hat sich ein bis heute noch unbekannter Attentäter ans Werk gemacht und Knuts Büro-PC zwangsformatiert. Daß Christian am gleichen Tag überstürzt in den Amerikaurlaub aufbrach und dabei aus Angst vor Knuts Rache seinen Ausweis verlor, ist natürlich rein zufällig. Doch auch in Los Angeles fühlte sich der Formator nicht sicher. Letztendlich verkroch sich Christian in den virtuellen Welten der Computergrafikmesse Siggraph. Ob Lord Helmchen immer noch unter seinem Lockenwickler schmort oder von Knut zur Strecke gebracht wurde, erfahrt Ihr in unser nächsten Ausgabe.

Marmor berechnen dauert eben etwas länger: Knut und die Render-Grafik des Anstoßes.



Lord Helmchen: Christian flieht auf virtuellen Pfaden

Genug Motivation für neue Taten wünscht Euer

Power-Play-Team

50

Kaiser Wilhelm würde *Jütland* spielen: Schiffe versenken auf die noble Art

129

Kellerkobold zum dritten: In Frankreich lassen die Goblins die Korken knallen

·10·

22

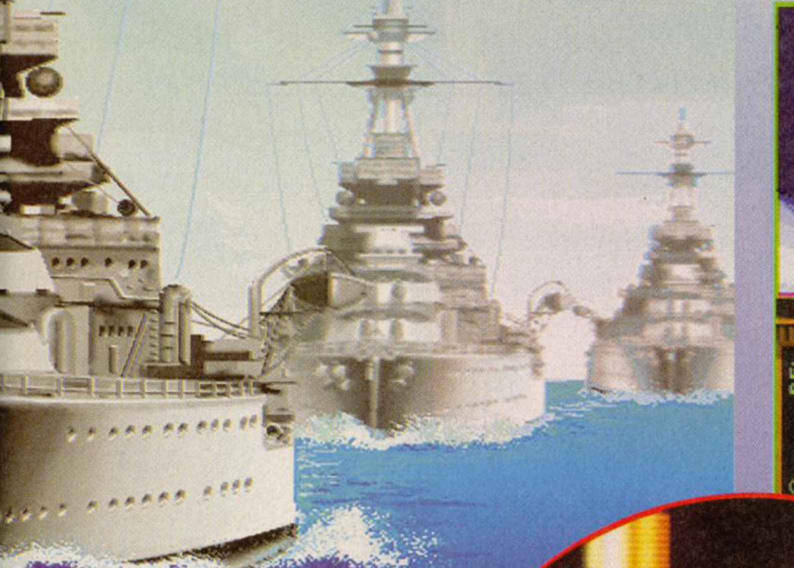
Trekkies haben Hochkonjunktur: Neben Deep Space Nine dürfen sich Fans auf zwei neue Spiele freuen

Aktuell

Story

Unter der Lupe

Computerspieletests





44

Ohne Fleiß kein Preis: In *Wing Commander Academy* kann die neue Raumfahrerelite antreten

126

Mario schafft sie alle – im Viererpack nimmt der Klempner noch einmal Anlauf

Videospieletests

Rubriken

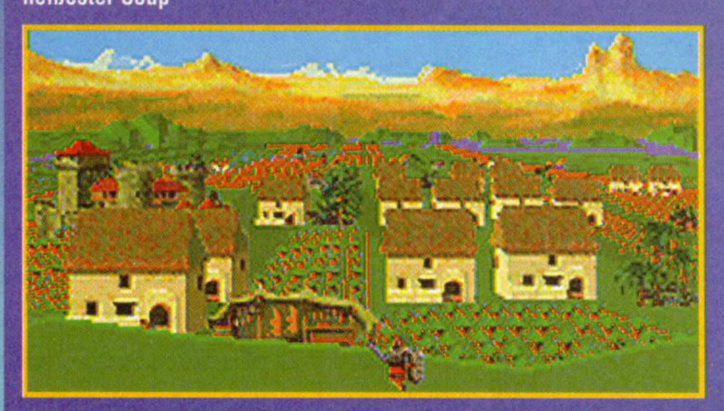
Powertips





46

Mächtiger als ein Gott: *Stronghold* ist SSIs heißester Coup



COMPUTE CHOICE AWARDS Best Peripheral 1992 Pro AudioSpectrum 16

PC MAGAZINE EDITORS' CHOICE

MICROSOFT WINDOWS READY TO RUN

MVP

winner

So hört sich nur

Da steht Ihr PC, für den Sie mehrere tausend Mark ausgegeben haben. Ausstaffiert mit Hightech vom Feinsten. Nur? Na ja, mit dem Sound ist's nicht weit her; klingt eher wie ein 10 Mark Transistor-Radio. Nicht nur, daß sich Ihre Computerspiele grauenhaft anhören; Musik- und andere Audiosoftware können Sie erst recht vergessen.

Wozu lange ärgern? Installieren Sie doch einfach Pro Audio 16 von Media Vision, und im Handumdrehen produziert Ihr PC den kraftvollsten digitalen Stereo-Sound weit und breit. Selbstverständlich in absolut bühnenreifer HiFi CD-Qualität vom weltweit führenden Hersteller von 16-Bit Soundkarten!

Pro AudioSpectrum 16: die weltweit meistverkaufte 16-Bit Soundkarte, die jeden PC zuhause oder im Büro in ein echtes Soundsystem verwandelt. Professionelle Anwender schwören darauf, denn 44,1 kHz, 16-Bit Aufnahme und Playback, 20-Stimmen Synthesizer, Text-in-Sprache



Pro Audio 16 an.

Converter (Monologue for Windows) und ein SCSI CD-ROM Controller sorgen für kristallklare Musik und ungeahnte Soundeffekte.

Pro AudioStudio 16: das Beste aus der Pro Audio 16 Linie. Zusätzlich zu den Leistungsmerkmalen der Pro AudioSpectrum 16 bietet sie ein hervorragendes Spracherkennungs-System. Damit können Sie Ihren PC einfach durch gesprochene Befehle bedienen.

Pro AudioBasic 16: endlich erhalten Spiele-Freaks 16-Bit Qualität zum Preis von 8-Bit. Sie ist klangidentisch mit der Pro AudioSpectrum 16 und 100% AT-Bus kompatibel. Wie alle Produkte der Pro Audio 16 Familie ist sie zukunftssicher und unterstützt alle führenden Spiele- und Business-Softwareprogramme für 8- und 16-Bit.

Bevor Sie noch lange überlegen – schauen Sie doch bei Ihrem nächsten Händler rein und überzeugen sich selbst. Oder rufen/faxen Sie folgende Nummer an: **089/613 50 46**





Wasser marsch: Auch im kühlen Naß warten hitzige Gefechte

Wolkenwahn: Im dritten Level wird in luftigen Höhen gefochten

Turrican 3

Seit Manfred Trenz 1989 Turrican ins Leben rief, entwickelte sich um den rabiaten Stahlhelden und die Schöpfer der Amiga-Versionen, Factor 5, ein regelrechter Kultstatus. Nach langem Hin und Her wird der dritte Teil dieser Tage endlich fertig.

Amiga-Besitzer dürfen aufatmen. *Turrican 3* wird Mitte Oktober endgültig und unwiderruflich fertig sein, um fast gleichzeitig in den Läden zu stehen. Doch was steckt eigentlich hinter den zahllosen Gerüchten, die sich im letzten Jahr um *Turrican 3* drehten?

Turrican 2.8

Alles begann damit, daß Factor 5 nach der Fertigstellung von *Turrican 2* im Sommer 1991 sofort ein neues Projekt namens *Turrican 3* in Angriff nahm und sogar schon eine kleine Demoversion vorführen konnte. Auftraggeber Rainbow Arts entsann sich alsbald des wachsenden Videospielmarktes und bot Factor 5 die Produktion des passenden Videospiels zu ihrem Erfolgshit an. So entdeckten die Mannen um Julian Eggebrecht Segas Mega Drive, bastelten ein fetziges Entwicklungssystem und legten los. Zusätzlich angespornt wurde Factor 5 durch die miesen *Turrican*-Umsetzungen von Accolade auf Game Boy oder Mega Drive. Die Amiga-Gemeinde schaute ungläubig zu und ward heftig erschrocken, als auf Fragen hinsichtlich der geplanten Amiga-Umsetzungen nur traurig gelächelt wurde.

Turrican 2.9

Ende 1992 war Factor 5 mit *Mega Turrican* für Segas Mega Drive fertig. Ungefähr zur gleichen Zeit boten die Kaiko-Mannen um Chris Hülsbeck (*Mega-Turrican*-Sound), Frank Matzke (*Mega Turrican*-Grafik) und Peter Thierolf eine Amiga-Umsetzung an. Softgold und Factor 5 hatten nichts dagegen, und Kaiko durfte konvertieren – April sollte das fertige *Turrican 3* auf dem Tisch liegen. So wurde es Winter und Frühling, Factor 5 werkelte an der Super-NES-Variante *Super Turrican* (kommt im September über Hudson), und Kaiko hatte ein fertiges *Turrican 3* abzuliefern. Unglücklicherweise brach Kaiko gerade zu dieser Zeit auseinander, und Projektleiter Thierolf hatte im April eine nur miese Konvertierung vorzuzeigen. Aufgrund der mageren Qualität hat Softgold das Projekt kurzerhand gestrichen. Amiga-Freunde schauten ein zweites Mal in die Röhre.

Turrican 3

Um es der gebeutelten Amiga-Gemeinde doch noch recht zu machen, setzten sich Factor 5, Softgold und Peter Thierolf an einen großen runden Tisch und berieten, was zu tun sei. Eine Lösung wurde gefunden, mit der alle Anwesenden leben konnten: Peter Thierolf startete das *Turrican-3*-Projekt von neuem und wurde diesmal jedoch von den Factor-5-Kollegen unterstützt. So stellten Factor 5 unzählige Routinen, halfen beim Leveldesign und übernahmen die Projektleitung.

Die Endversion ist mit der Mega-Drive-Variante fast identisch: In gewohnter *Turrican*-Manier brandschatzt Ihr etliche Levels, sucht nach Bonushöhlen und sammelt fleißig in Kisten verborgene Extras ein. Völlig neu ist die Idee mit dem "Seil". Der nette Rundumröster der beiden Vorgänger wurde in *Turrican 3* durch ein hilfreiches Rettungsseil ersetzt, das bei Bedarf an Wände oder Decken geklebt wird. Unser Held schwingt sich sodann über Abgründe oder auf höhergelegene Plattformen. Ob das Seil dem abgelösten Röster das Wasser reichen kann, oder der *Turrican* eher ins Altersheim, als auf Computermonitore gehört, erfahrt Ihr in unserer nächsten Ausgabe. *kn*

Der gute alte Streuschuß ist wieder dabei (links). Rechts schwingt sich Turrican über einen Abgrund

Name:	Turrican 3
Hersteller:	Factor 5
Systeme:	Amiga
Erscheinungstermin:	4. Quartal 1993



LANG ERWARTET – HEISS ERSEHNT:
ENDLICH SIND SIE DA:
DIE BATTLETOADS!
Kampfkröten sind hart im Nehmen: Wenn man sie herausfordert, werden sie rasend vor Wut. Und genau jetzt sind die Toads in Hochform: in **Battletoads in Battlemaniacs™** – der 8-Level-Action nur für Super Nintendo™. Ein Kröten-Coup mit traumhafter Grafik und einem Soundtrack der Spitzenklasse. Für 2 Spieler. Und wenn die flotten Kröten auf Speeder Bikes, Riesenschlangen und Raumrollbrettern reiten, kann man nur noch grün werden vor Neid, denn auch auf Game Boy™ bebt der Bildschirm. **Battletoads in Ragnarok's World™** – da wird kräftig aufgeräumt: Mit Battletoad-Kopfnuß, Big Bad Boot und Kiss-My-Fist bleibt kein Auge trocken. Achtung: Die Kröten kommen. Jetzt für Super Nintendo™ und Game Boy™: Battletoads at their best!
SUPER NINTENDO
TRADEWEST
GAME BOY
Nintendo®
I WANT IT ALL!

GELOBT SEI WAS HART MACHT



Ein Full House für einen freien Körper: Das VTO-Night Poker

Das Vorurteil sitzt tief: Erotiksoftware gleich Schmuddelsex. Dem digitalen Lusttief haben jetzt einige deutsche Programmierer unter den Fittichen von Teresa Orlowski den Kampf angesagt.

Das Thema "Erotik im Computerspiel" ist immer noch ein heißes Eisen. Der Kategorie Erotikspiel haftet — meistens zu Recht — das Image der Schmuddelware an. Billige Strippokervarianten, Sharewaredisketten, die bis zum Erbrechen mit mies digitalisierten Frauenbildern gefüllt sind, und pornographische Animationsfiles drückten das Genre der Erosspiele in die Rotlichtecke. Zaghafte Versuche französischer Spielehersteller, dem Erotikspiel zu mehr Ansehen zu verhelfen, sorgten statt für erregte Gemüter eher für rüdes Gelächter — wie beispielsweise beim Grafikadventure *Emmanuelle*. Hinzu kommt die Ächtung durch die Gesellschaft. Schaut man über den prüde-puritanischen europäischen Tellerrand hinaus und betrachtet beispielsweise den japanischen Spielemarkt, wird man überrascht feststellen, daß im Fernen Osten Erotikspiele zum festen Bestandteil des Softwarerepertoires gehören. Größter Unterschied der Nippon-Schnäppchen zu den Euroergüssen ist die Qualität der Spiele. Statt auf Primitivniveau die Frau an den Mann (oder umgekehrt) zu bringen, findet das Spielgeschehen auf einem qualitativ sehr hochwertigem Level statt. Vom Nobeladventure bis zum Edelrollenspiel reicht die erotische Programmpalette. Um in deutschen Landen dem erotischen Computerspiel entsprechend qualitativ auf die Sprünge zu helfen und Spöttern den Wind aus den schlaffen Segeln zu nehmen, tüfteln nun einige einheimische Programmierer unter den Fittichen von Teresa Orlowskis Medienfirma VTO an sexy Software. Ein Strippoker ist das erste Programm, das auf dem Stundenplan der Designer steht, und wird ausschließlich auf die Benutzeroberfläche *Windows* zugeschnitten. Viel Wert wird dabei auf die Ausgewogenheit der Spielstärke der digitalen Partner gelegt. Anstatt die Opponentin im Schnelldurchgang, wie bei älteren Titeln des Genres gewöhnt, zu entblättern, muß man schon einiges an Kartenspielertricks auf der Pfanne haben, um ein Stück nackter Haut zu erhaschen. Eine Besonderheit am Rande: Auch für weibliche Spielerinnen wird bei VTO Vorsorge getroffen. Ein passendes Frauen-Poker, in dem männliche Counterparts ihr bestes Stück herzeigen, ist im Zuge der Emanzipation ebenfalls in der Mache. Selbstverständlich sind zudem Datendisketten mit frischen Mitspielern und Spielerinnen in Vorbereitung, wenn die Partner auf dem Hauptprogramm ausgereizt sind. Die Bilder für die Programme werden übrigens



Wartet auf das erste VTO-Spiel: Chefin Teresa Orlowski

Modern: Das VTO-Medienstudio (oben)

Er fotografiert die Damen (links)





Super-VGA-Grafiken werden fürs Adventure gezeichnet (oben)





Das VTO-Poker läuft unter Windows (links)



Koffer Hoffer: Das VTO-Adventure ist noch in Arbeit

im Hause vom eigenen Fotografen aufgenommen. Für eine spezielle Strippokervariante entledigte sich sogar Firmenchefin Teresa Orlowski leidiger Textilien. Für den entscheidenden Durchbruch in Sachen Akzeptanz werden die Pokerprogramme wahrscheinlich noch nicht sorgen. Aus diesem Grund wird an zwei Grafikadventures gebastelt, die allerdings erst Mitte nächsten Jahres das Licht der Monitore erblicken sollen. Neben einem ausgereiften Spielprinzip im Stil eines Sierra-Adventures, soll modernste Technik Verwendung finden. So soll SuperVGA genauso unterstützt werden, wie zahlreiche Soundkarten. Voraussichtlich wird das Adventure nur auf CD-ROM erscheinen. Die technischen Voraussetzungen sind bei VTO allemal gegeben: Gehört doch das Film und Medienstudio im hannoverschen Langenhagen zum modernsten seiner Art in Europa. Der größte Anspruch den VTO dabei an die neuen Abenteuerprogramme stellt: Statt Brachialsex soll ansprechende Erotik im spielerisch gehobenen Niveau geboten werden. *mh*

Info

Name:	Noch unbekannt
Hersteller:	VTO
Genre:	Adventure
Erscheint für:	PC
Geplanter Erscheinungstermin:	2. Quartal 94

Info

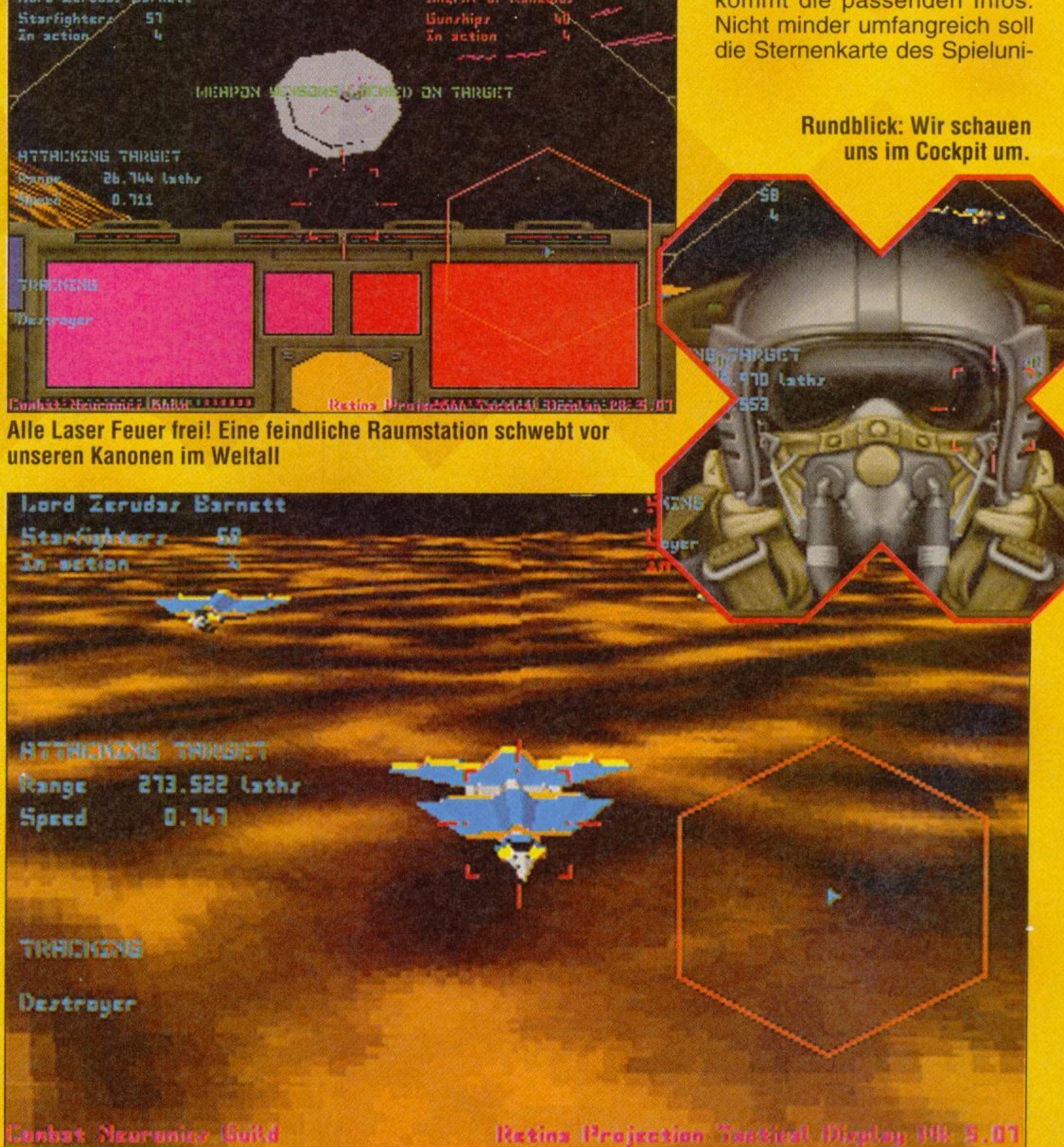
Name:	
Hersteller:	VTO
Genre:	Kartenspiel
Erscheint für:	PC (nur Windows)
Geplanter Erscheinungstermin:	4. Quartal 93

STARLORD

Rabatz im Weltall: Ein paar miese Universumsfürsten wollen die Herrschaft im All an sich reißen. Nur Ihr könnt im neuen Microprose-Strategiespiel *Starlord* diesen Schergen Einhalt gebieten.

Man stelle sich eine Galaxie vor, in dem die Menschheit mit überlichtschnellen Raumkreuzern von Planet zu Planet braust. Lasertechnik, hochmoderne Computer und glänzende Raumschiffe gehören ebenso wie der Einkaufstrip zum Sonnensystem um die Ecke zum gewohnten Alltag. Weiterhin stellen wir uns vor, daß in diesem High-Tech-Universum nicht etwa eine friedliebende Schar demokratischer Politiker die Geschicke der Bevölkerung lenkt, sondern im Stil des finstersten Mittelalters eine Hundertschaft machtgeiler feudaler Fürstenhäuser das Universum unter sich aufgeteilt haben. Die lokalen Oberhäupter können sich natürlich überhaupt nicht leiden. Jeder versucht dem Nachbarn seine Planeten abspenstig zu machen und seinen eigenes Einflußgebiet zu vergrößern. Kleinkriege, Intrigen, Attentate und Putschversuche sind folglich an der Tagesordnung. Ausgedacht hat sich dieses intergalaktische Krisengebiet kein geringerer als Mike "Ashes of Empire" Singleton. Bereits seit über fünf Jahren spukte die Idee zum futuristischen Taktikspiel *Starlord* durch Mikes schöpferischen Gehirnzellen, erst jetzt nähert sich das Programm der Vollendung.

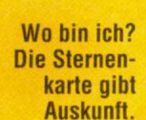
Als künftiger Herrscher des Universums sollt Ihr in *Starlord* eine ganze Menge zu tun bekommen. Ihr müßt nicht nur Planeten erobern, sondern sich auch um die Versorgung Eurer Welten und der eigenen Familie kümmern. Nahrungsmittel müssen gekauft, Flottenverbände aufgestockt und Söldner zur Unterstützung angeheuert werden. Wer will, brettert an der Spitze einer fetten Kriegsflotte durchs All und bezwingt die Computerfürsten mit Waffengewalt oder bringt die Nachbarn mit feinfühliger Diplomatie auf die eigene Seite. Dabei gilt es nicht nur, wirtschaftliche und militärische Interessen zu wahren, sondern auch auf verwandtschaftliche Bindungen zu achten. Da diese Bande der Provinzoberhäupter jeden Ahnenforscher überfordern und für Monate beschäftigen würden, spendieren die Programmierer ihrem Spiel eine passende Datenbank mit den Namen aller Könige. Via Mausklick sucht Ihr Euch den gewünschten Herrscher heraus und bekommt die passenden Infos. Nicht minder umfangreich soll die Sternenkarte des Spieluni-



Rundblick: Wir schauen uns im Cockpit um.

Alle Laser Feuer frei! Eine feindliche Raumstation schwebt vor unseren Kanonen im Weltall

Im Anflug auf die Basis: Unsere Schiffe brettern im Formationsflug über die Planetenoberfläche


Wo bin ich? Die Sternenkarte gibt Auskunft.

versums werden. Via Maus läßt sich die Übersichtskarte stufenlos vergrößern, per Optionsmenü sollen sich Zusatzinformationen auf Wunsch ein-, und ausschalten lassen. So könnt Ihr beispielsweise die Namen der Planeten einblenden, den dazugehörigen Herrscher und bestimmte Raumschiffsrouten. Letztere sind besonders wichtig, da die meisten Sterne nur auf bestimmten Wegen vom nächstgelegenen Sonnensystem zu erreichen sind. Um Eurem Imperium ein feindliches Sternensystem einzuverleiben, muß die Wachflotte aus dem Orbit des Planeten gepustet werden. Kommt Ihr mit den eigenen Schiffen in dem anvisierten Zielgebiet an, kann zwischen dem Kampfquickie (der Computer errechnet kurzerhand den Ausgang des Gefechts) oder einem Realkampf-Modus wählen. Hier fliegt Ihr im Stil von *X-Wing* und *Wing Commander* selbst eines Eurer Kampfschiffe durch's 3-D-All.

mh



Familienbande: Welcher Herrscher ist mit wem verwandt?



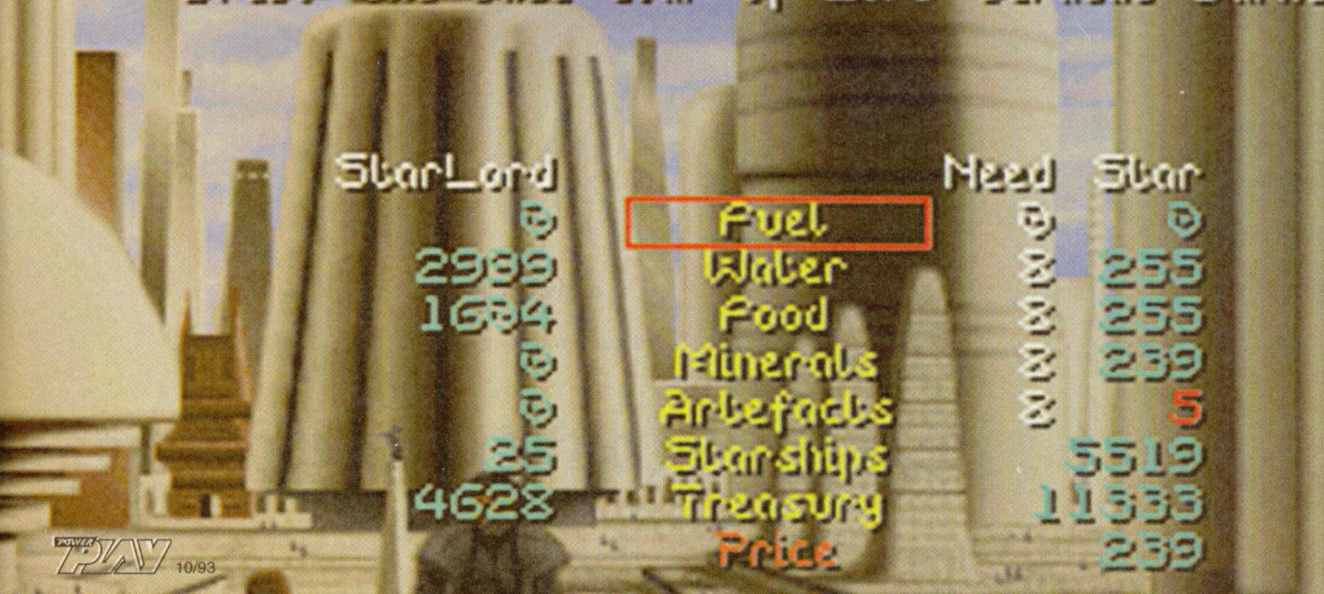
Lesestoff

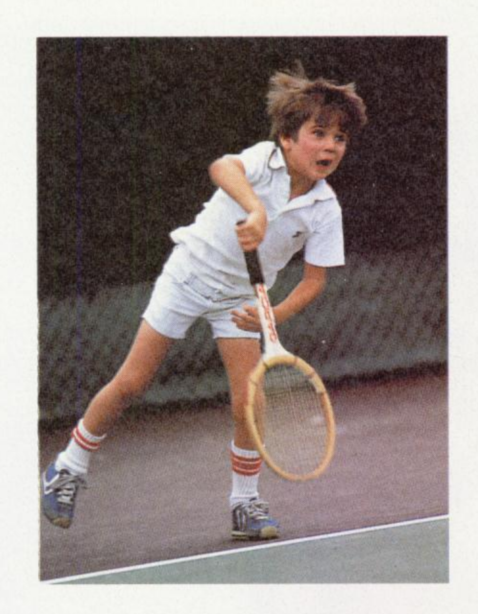
In der voluminösen *Starlord*-Schachtel schlummert nicht nur ein fettes Handbuch, sondern auch ein passendes Comic zum Spiel. Im bunten Bilderheft wird der Spieler auf das kommende Geschehen eingestimmt. Wer weiß, vielleicht bringt Microprose demnächst eine ganze Reihe von *Starlord*-Comic-Büchern heraus?

Beim Spiel mit dabei: Das passende Comic zum Programm

Info

Name:	Starlord
Hersteller:	Microprose
Genre:	Strategie
Erscheint für:	PC
Geplanter Erscheinungstermin:	4. Quartal 93





schon als kind

schlägt er sich auf

dem court durch.



sein erstes paar

Nike Air Tech

tennisschuhe.

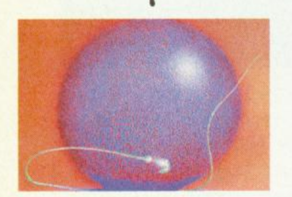


die frauen

nur auf

seine ersten

tennisschuhe.



mama und papa

agassi

treffen aufeinander.



seine frisur

wird zum markenzeichen.



er gewinnt

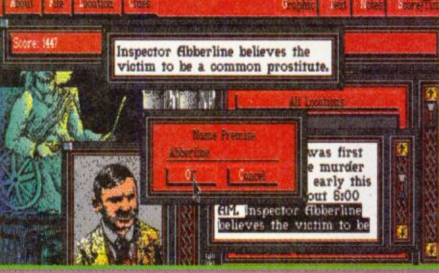
anerkennung.

(DIE LEBENSGESCHICHTE VON A

Jack the Ripper

Die Suche nach dem Frauenschlächter *Jack the Ripper* diente schon häufiger als Softwarevorlage. Jetzt geht Ihr mit dem gleichnamigen Mirage-Spiel auf Schlitzersuche.

Wohin Holmes?



Im Verhör verrät der Verdächtige wichtige Fakten

Zwischen dem 7. August und dem 10. November 1888 hielt ein – bis heute – unbekannter Frauenmörder die Londoner Polizei auf Trab. Mindestens fünf Frauen schlitzte der Unbekannte in diesem Zeitraum auf und schickte den lokalen Behörden kleine Päckchen mit zerschnippelten Organen seiner Opfer. Aufgrund seiner Vorliebe für scharfe Messer und blutige Pakete, bekam der Killer den Spitznamen *Jack the Ripper* verpaßt. Die Identität des Mörders ist bis heute nicht geklärt. – Experten vermuteten lange Zeit, daß der Duke of Clarence, ein Enkel der Queen Victoria, der Ripper sei. Das Mysterium um einen unbekannten Serientäter, der auf den nächtlichen Straßen von London nach Opfern sucht, beschäftigte Heerscharen von Romanautoren, Hollywoods Filmindustrie nahm sich des Stoffes genauso an, wie moderne Computerspielefirmen.

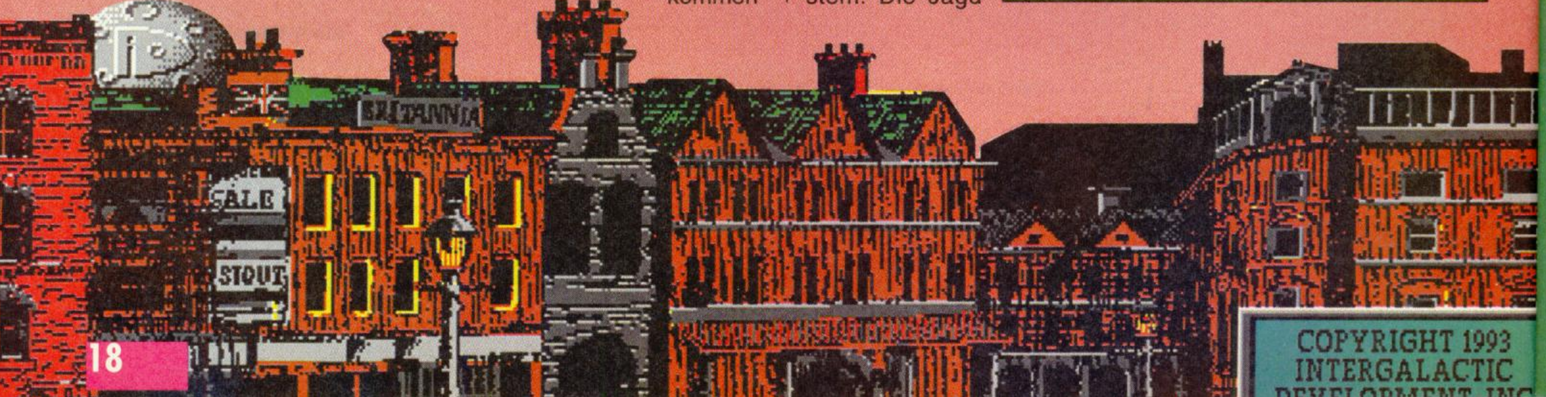
Jetzt könnt Ihr in dem geplanten Mirage-Detektivadventure *Jack the Ripper* versuchen, den Serienkiller zu überführen. Zwar erscheint *Jack the Ripper* unter dem britischen Mirage-Label, die Designer kommen jedoch aus den USA. Die Burschen von Intergalactic Development Inc. sind – vor allem für Strategen – keine Unbekannten mehr. Kommt doch das Taktikprogramm *Universal Military Commander 2*, nebst passenden Szenariodisketten von Intergalactic Development Inc. Für das *Jack the Ripper*-Projekt ließen sich die Designer ein paar Besonderheiten einfallen. So wurden nicht nur alte Zeitungsberichte aus dem Jahr 1888 ausgegraben, sondern auch alte Polizeiakten untersucht und vergilbte Fotos gescannt. Folglich sind die meisten der mitspielenden Figuren, auf die Ihr trefft sowie alle Orte ihrem historischen Vorbild nachempfunden. Technisch soll *Jack the Ripper* auf ungewöhnlichen Pfaden wandern. Derweil die meisten Spielefirmen in Super-VGA-Grafiken schwelgen und immer farbenprächtigere Megabyte-Monster auf unsere Festplatten loslassen, soll *Jack the Ripper* nur die hohe EGA-Auflösung von 640 mal 200 Punkten ausnutzen – mit entsprechend wenig Farben. Dafür wird das Programm auf jedem PC laufen: Ob 286er oder Pentium ist dabei völlig egal.

Extra für *Jack the Ripper* entwarf Intergalactic Development Inc. ein spezielles Fenstersystem. Die Jagd nach dem Ripper wird gemütlich mit der Maus absolviert. Ihr müßt Verdächtige interviewen, wichtige Indizien per Mausklick ins eigene Notizbuch eintragen, tägliche Zeitungsmeldungen nach Hinweisen sichten und Beweise an verschiedenen Londoner Schauplätzen sammeln. Für jedes richtige Puzzlestückchen gibt's Punkte, für jede falsche Schlußfolgerung wird vom Konto etwas abgezogen. Ist der Fall gelöst, wird Eure erreichte Punktzahl in einer High-Score-Liste gespeichert. Einsteigern wird übrigens ein spezieller Übungsmodus geboten, in dem alle benötigten und wichtigen Hinweise passend markiert sind, fortgeschrittene Spieler greifen auf einen von drei Schwierigkeitsgraden zurück. *mh*

Vergeßlich: Der Mörder hat die Tatwaffe liegengelassen

Info

Name:	Jack the Ripper
Hersteller:	Mirage
Genre:	Adventure
Erscheint für:	PC
Geplantes Erscheinungsdatum:	4. Quartal 1993



Presenting:

TYRANNO-POWER

16 DINO-MEGABIT

SAURIER-SPANNUNG

SEGA
MEGA DRIVE

ACTION

■ Für 1 Spieler. ■ Dinosaurier – direkt aus dem Kinofilm. ■ 2 verschiedene Spielemodi mit total unterschiedlichen Spielabläufen. ■ 7 nervenaufreibende Levels. ■

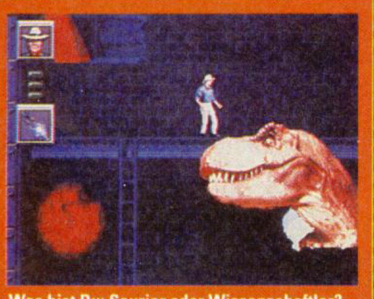
DEMNÄCHST AUCH FÜR:
- GAME GEAR
- MASTER SYSTEM II
- MEGA CD

JURASSIC PARK™

TM & © 1992 UNIVERSAL CITY STUDIOS INC & AMBLIN ENTERTAINMENT INC

16-BIT CARTRIDGE
FOR USE WITH THE SEGA MEGA DRIVE VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM

SEGA


Was bist Du: Saurier oder Wissenschaftler?


Gib dem Saurier Saurus.


Die Urzeit schlägt zurück.



SIM CITY 20

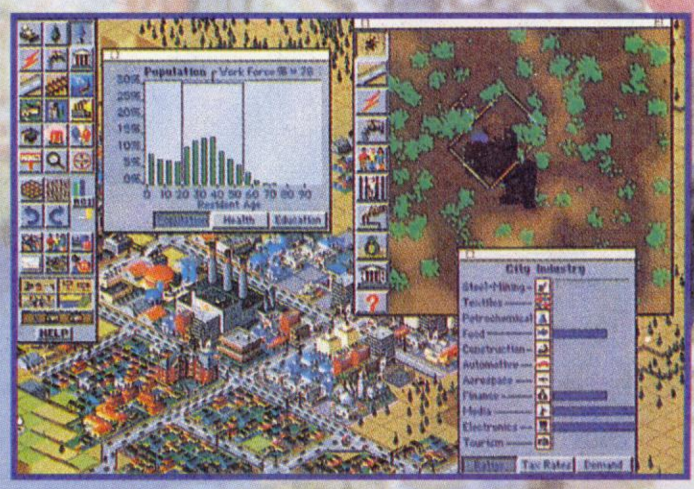
Das nächste Jahrtausend klopft bereits verhalten an unsere Türen und keiner weiß so recht, wie es aussehen wird. Allein die Computerspieler dürfen dem Neuankömmling auf den Zahn fühlen: *Sim City 2000* macht's möglich.

Über *Sim City* muß man kein Wort mehr verlieren. Schon Alttester Hengst lobte bereits im Jahre 1989 an der Amiga-Version die "...stimmungsvolle und detailreiche Grafik aus der Vogelperspektive", die "...ungeheure Komplexität" und die "...fertigen Szenarios". Damaliges Fazit von Michael: "Jedem zu empfehlen!" Inzwischen sind bald fünf Jährchen ins Land gegangen. Maxis beglückte uns mit *Sim Earth*, *Sim Ant*, *A-Train* und *Sim Life*, doch Michael spielt immer noch am liebsten *Sim City*. Keines der technisch ausgereiften Nachfolgeprogramme besaß den unwiderstehlichen Klötzchenbauercharme der ersten Städtebausimulation von Maxis. Von diesem Vertrauensvorschuß zehrt Programmierer Will Wright noch heute. Was liegt also näher, als im Zuge der allgemein grassierenden DeLuxe, Plus, Gold und Super-Editions Wut, auch für *Sim City* einen Nachfolger und Namensvetter auf die Festplatten dieser Welt zu schaufeln.

Zum Glück müssen wir jetzt nicht eine nur grafisch und akustisch aufgebohrte Version erwarten – Maxis wuchert, wie gewohnt, mit den kreativen Pfunden. *Sim City 2000* hat mit dem seligen Urvater nur das allgemeine Spielziel gemein: Wir müssen möglichst clever eine möglichst effiziente Großstadt zusammenbasteln. Damals fand die rege Bautätigkeit aus der pflegeleichten Vogelperspektive statt, heute werkeln wir isometrisch an unserer Megalopolis. Ihr könnt das Werk in drei Zoomstufen bewundern, die Landschaft rotiert auf Knopfdruck, wie bei Bullfrogs *Powermonger* in alle Richtungen. Dieses 360-Grad-Orientierungsplus ist auch bitter nötig: Die zu bebauenden Landschaften in *Sim City 2000* sind nicht mehr flach, sondern weisen die wildesten Höhenunterschiede auf.

In der Urversion durften wir drei unterschiedliche Gebäudearten (Industrie, Geschäfte, Wohnungen) nach Belieben verteilen, jetzt sind daneben noch Schulen, Universitäten, Büchereien, Museen, Krankenhäuser, Gefängnisse, Jachthäfen und Autobahnen im Angebot. Im neuen Teil verlegt Ihr nicht nur Stromleitungen, sondern buddelt direkt im digitalen Untergrund. Auf Knopfdruck werden alle Gebäude ausgeblendet und Ihr dürft Straßen-Tunnel, U-Bahn-Stationen und Frisch- und Abwasserleitungen konstruieren.

Ein Hauptproblem in der Ur-Version war die Energieversorgung. Hingen zu viele Abnehmer an der Strippe von Kohle- oder Atomkraftwerk, dann ging das Licht aus und die Sims suchten das Weite. Die Stadtplaner der Zukunft dürfen die Energie in vollen Zügen verteilen. Mit dem nötigen Kleingeld stehen Euch nicht nur die bekannten und umweltpolitisch arg problematischen Energieerzeuger zur Verfügung – *Sim City 2000* wuchert mit Solarenergie, Fusions-, Wind-, und geothermischen Anlagen und stellt im günstigsten Fall sogar eine satellitengestützte Microwellen-Empfangsanlage zur Verfügung. Wie nicht anders zu erwarten, werden natürlich auch die Statistikfreaks er-



Informationsflut: Daten-Overkill dank Menü-Statistiken. Buchhalter werden *Sim City 2000* lieben.

Name:	Sim City 2000
Hersteller:	Maxis
Systeme:	MS-DOS, MS-DOS CD, Mac
Erscheinungstermin:	4. Quartal 1993

Sim City 2000 - Alle Verbesserungen auf einen Blick

Sim City	Sim City 2000
Vogelperspektive	Isometrisch, drei Zoom-Stufen
Monochrome und 16 Farben	265 Farben
Straßen für Autos und LKW	Straßen, Autobahnen, Tunnel, Unterführungen und Bus-Depots
Eisenbahn	Eisenbahn, U-Bahn und Bahn-Depot
Kohle- und Atomkraftwerke	Kohle-, Atom-, Wind-, Wasser-, Öl-, und Fusionskraftwerke
Gärten und Stadien	Parks, Zoos, Stadien, Jachthäfen
Krankenhäuser	Krankenhäuser, Schulen, Universitäten, Gefängnisse
8 Szenarien, demographische Erhebungen, Katastrophen	Eingebauter Terrain Editor, Variable Szenarien, Zeitabschnitte und Schwierig keitsgrade, neue Katastrophen



Noch leer und öde: Das Spielfeld wird gestaltet. Bei Bedarf kreieren wir unsere individuellen Wälder, Flüsse, Seen und Gebirge.

Das Ur-Sim-City glänzte mit der Vogelperspektive (hier SNES)

schöpfend bedient. Von den Produktionsraten der verschiedenen Industriezweige (insgesamt sind elf im Angebot) über den Gesundheitszustand der Sims, bis zum Wasserverbrauch in verschiedenen Stadtteilen ist alles im Menüangebot. Auch im neuen Teil sind die Steuern der Schutzbefohlenen der Motor der Entwicklung. Wer wie die Axt im Walde seine eigenen Vorstellungen verwirklichen will, sitzt finanziell bald auf dem Trockenen und kann noch nicht mal die Müllabfuhr bezahlen. Wer sich an den vorgegebenen Szenarien, Problemstellungen und Katastrophen sattgesehen hat, darf sich mit dem anspruchsvollen Editor beschäftigen. Ihr könnt die zukünftige Baustelle völlig frei gestalten und dabei Höhenlinien festlegen, Bodenschätze verbuddeln, Wasserläufe anlegen und Wälder verteilen.- Das Schönste an *Sim City* waren die Sims, die mit ihren Kleinwagen durch die Gegend tuckerten und unsere Welt mit Leben füllten. *Sim City 2000* hat auch in dieser Hinsicht einiges zu bieten. Proppevolle S-Bahnen tuckern durch die Gegend, bunte Schulbusse verlassen die Depots, riesige Windkraftwerke rotieren in den Bergen und vielbeschäftigte Sims der zweiten Generation wuseln durch die Straßen. Auch das Erscheinungsbild der Städte hat sich drastisch geändert. Haus- und Industriedesign sind so vielfältig angelegt, daß jede Stadt der Zukunft anders aussehen wird. Sollte tatsächlich bei Euch noch irgendwo eine gespeicherte *Sim City*-Stadt auf Diskette oder Festplatte schlummern, dann dürft Ihr den Veteranen der Stadtplanung sogar in den neuen Teil exportieren und dort generalüberholen. *vw*

Sim City Classic

Wer sich unbedingt auch das Urprogramm ins Regal stellen möchte, darf auf die preiswerte *Sim City Classic* Edition setzen. Maxis bündelt den Klassiker mit dem alten Editor, der bisher nur als Zusatzprogramm erhältlich war. Außerdem als Leckerli gibt's einen aufgebohrten Soundtrack, der alle gebräuchlichen Soundkarten unterstützt.

STAR TREK

Die Redaktion ist im *Star Trek*-Fieber: Gleich zwei neue Spiele um das Raumschiff Enterprise sollen noch in diesem Jahr erscheinen. Wir schauten uns die Pixel-Kirks und Picards schon vorab für Euch an.

Seit ein paar Wochen befindet sich die gesammelte *POWER PLAY*-Redaktion im *Star Trek*-Fieber. Nach einer Marathon-Videositzung bei Volker, wo wir uns alle sechs *Raumschiff Enterprise*-Kinofilme hintereinander angeschaut haben, gab's kein Halten mehr. Sönke buddelte wertvolle *Star Trek*-Spielsachen im heimischen Keller aus ("Schau mal, ich hab hier noch eine Spockfigur von 1970"). Michael versorgt, dank Satellitenschüssel, regelmäßig die Redaktion mit – original englischen – Folgen von *Star Trek: The Next Generation.* Christian kaufte sich nach der Durchsicht der ersten zwölf Folgen gleich ein starkes Haarwuchsmittel. Sein lakonischer Kommentar: "Ich will auch so viele Haare haben wie Leutnant Worf (klingonischer Sicherheitsoffizier an Bord der neuen Enterprise)". Knut gilt als verschollen, zuletzt wurde er in der Schweiz bei einem berühmten Schönheits-Chirurgen, einem Spezialisten für spitze Ohren, gesichtet. Jüngster Höhepunkt der *Star Trek*-Manie: Die Sci-Fi-Soap-Opera *Deep Space 9*, die seit dem 15. August auf dem englischen Sender Sky One zu sehen ist. Bei uns wird die High-Tech-Serie erst im Frühjahr 1994 anlaufen. Erster Eindruck der neuen Serie: "Genial!".

Damit Ihr bis zum Start von *Deep Space 9* nicht ohne die liebgewonnenen Filmfiguren auskommen müßt, schließen zwei bekannte Spielehersteller diese Lücke. Derweil Interplay uns in *Star Trek: Judgement Rites* ein Wiedersehen mit Kirk, Pille, Spock und Scotty beschert, frönen alle Neo-Trekkies in Spectrum Holobytes *Star Trek: The Next Generation* den Abenteuern von Jean Luc Picard, Worf, Beverly Crusher und Data.

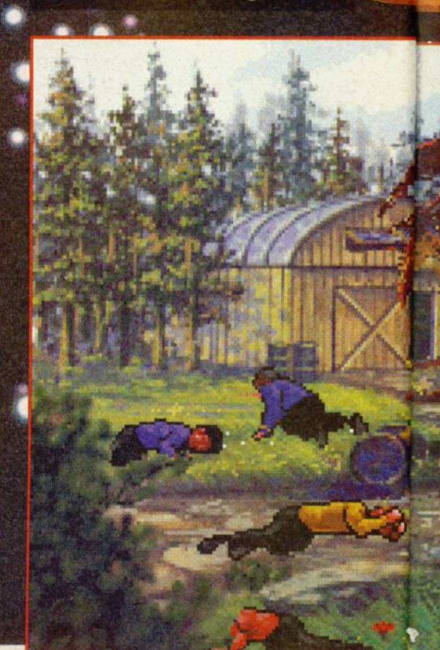
Interplays Programm wird sich deutlich am Jubiläumsvorgänger *Star Trek: The 25th Anniversary* orientieren. In rund 15 einzelne Missionen (doppelt soviele wie beim Vorläufer) steuert Ihr nicht nur die Enterprise auf der Suche nach einem wirren Wissenschaftler durchs All, sondern beamt Eure Crew auf eine ganze Menge Planeten, um dort verschiedene Aufgaben zu erfüllen. Der Clou: Diesmal rauscht die Enterprise nicht nur durchs All, sondern knattert mit donnerndem Warpantrieb auch durch die Zeit. An Bord der Enterprise verteilt Ihr per Mausklick Befehle an die Besatzung, feuert Phaser oder Torpedos ab, versucht Funkverbindungen herzustellen oder erteilt Scotty Reparaturaufträge. Seid Ihr mit dem Landungstrupp auf der Planetenoberfläche unterwegs, wird die gewünschte Aktion aus einem abrufbaren Menü herausge-



Lt. Worf sollte mal wieder zum Friseur gehen

„Wir ergeben uns", die Enterprise im Duell mit einem Feindschiff

Die bange Frage: Wo ist Wesley "keiner mag mich" Crusher geblieben?



total

Info

Name:	Stark Trek 2: Judgement Rites
Hersteller:	Interplay
Genre:	Adventure
Erscheint für:	PC
Geplanter Erscheinungstermin:	4. Quartal 93

Info

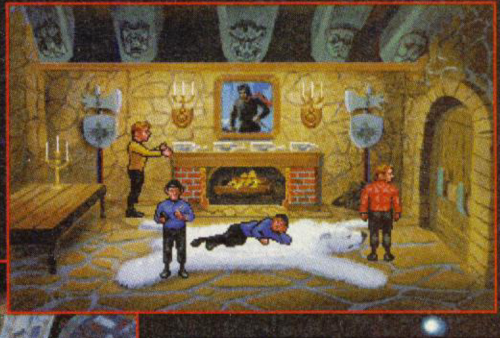
Name:	Star Trek: The next Generation
Hersteller:	Spektrum Holobyte
Genre:	Adventure
Erscheint für:	PC, SNES, 3DO
Geplanter Erscheinungstermin:	4. Quartal 93

"Faszinierend Käptn": Spock läßt den Tricorder heißlaufen





Iß mich: Ein Alien hat Appetit auf Kirkburger



Auch Weltallheroen müssen ruhen

Ein falscher Schritt zuviel: Scotty ist ins Loch gefallen

Bäng! Spock sprengt Richthofens Dreidecker

pickt. Gegenstände lassen sich mit dem berühmten Tricorder genauer unter die Lupe nehmen, miese Monster, die eventuell auftauchen, per Phaser zerstrahlen. Zwischendurch wird das Spielgeschehen durch filmartige Grafiksequenzen unterbrochen. Während Interplay die alte Enterprise in ein Spiel einbaut, geht Spectrum Holobyte derweil einen etwas anderen Weg. Statt der *Star Trek*-Oldies, die mit der Enterprise, Seriennummer NCC-1701, durchs All fegten, kommt in *The Next Generation* die Besatzung der NCC-1701-D zum Zuge. Statt James T. Kirk ist nun Jean Luc Picard Kommandant, Ingenieur Scotty wurde durch LeForge ersetzt, Spock trat seinen messerscharfen Verstand an den Androiden Data ab, Pille legte das Operationsbesteck in die zarten Hände von Doktor Beverly Crusher. In der Mischung aus Simulation, Strategiespiel und Adventure bereist Ihr das Weltall auf der Suche nach neuen Zivilisationen und fremden Lebensformen – wie in der Fernsehserie. Ihr sucht Euch auf einer galaktischen Karte das gewünschte Zielsystem aus, und steuert die Enterprise dorthin. Am Wunschort angekommen, stellt Ihr eine Landecrew zusammen und beamt das Team auf die Planetenoberfläche. Um die Benutzerführung der verschiedenen Instrumente und Bedienungselemente so genau wie möglich zu machen, durften die Designer kurzerhand die "Original"-Brücke der Enterprise bei den Paramount-Pictures-Studios besichtigen. Zudem versicherte sich Spektrum Holobyte der Mitarbeit des waschechten Raumschiffdesigners der Fernsehserie, Andrew Probert. Ebenfalls mit im *Star Trek: The Next Generation*-Team ist der bekannte Sf-Roman-Autor (schon 30 Bücher geschrieben) Stephen Goldin. *mh*

INTO THE NIGHT



Die Sierra Heldenriege bekommt mysteriösen Zuwachs: Romanautor *Gabriel Knight* ist gefangen zwischen blutigen Voodoo-Riten und dunklen Geheimnissen aus der Vergangenheit.

Tim Burton läßt seinen Film-Batman durch dunkle Gotham City-Kulissen flattern, Francis Ford Coppola entstaubt trendgerecht den Modergrafen Dracula, und Horrorautoren wie Clive Barker oder Anne Rice verscherbeln ihre Storys so schnell wie der Leibhaftige. Kurzum: Neo-Gothic ist in. Die dunkelromantische Mischung aus Gruselgeschichte, Fantasy und Action-Knaller trifft offensichtlich den Nerv der allzu sachlichen Neuzeit. Wir verstehen die Welt nicht mehr und sehnen dunkle Mächte herbei, denen wir die hausgemachte Misere in die Schuhe schieben können.

Mit Mächten der Finsternis liegen wir auch im neuesten Sierra Adventure im Clinch. *Gabriel Knight*, ist das erste Spiel einer ganzen Reihe von Dark-Fantasy-Geschichten, aus der bis dato eher beschaulichen Sierra-Factory. Wo ansonsten Larry oder Graham ihren eher friedlichen Beschäftigungen nachgehen, stolpert *Gabriel Knight* in ein undurchsichtiges Mordkomplott mitten im dunkelsten Distrikt

Info

Name: Gabriel Knight
Hersteller: Sierra
Genre: Adventure
Erscheint für: MS-DOS, CD-ROM
Erscheinungstermin: 3.Quartal 93

Name: Police Quest 4
Hersteller: Sierra
Genre: Adventure
Erscheint für: MS-DOS, CD-ROM
Erscheinungstermin: 3. Quartal 93

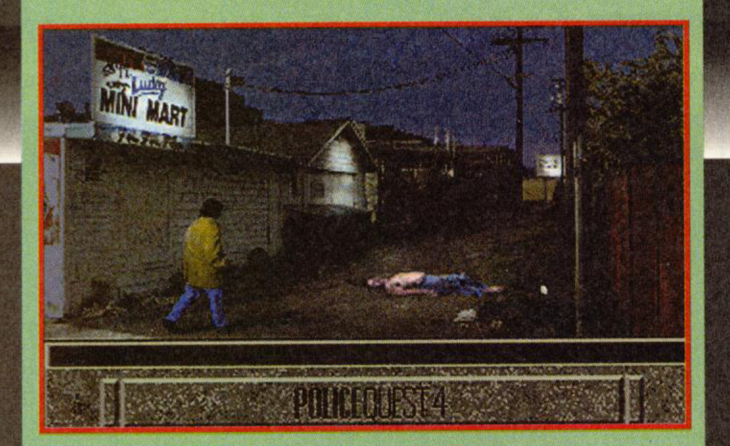
Fragestunde: Gespräche führt der Held natürlich mit Menü

Bücherwurm: Neue Steuer- Icons helfen uns auf die Sprünge.

Übersichtlich: Auf der Straßenkarte erscheint jeder neue Handlungsort

Verbrechen lohnt nicht: *Police Quest 4* liefert den Beweis

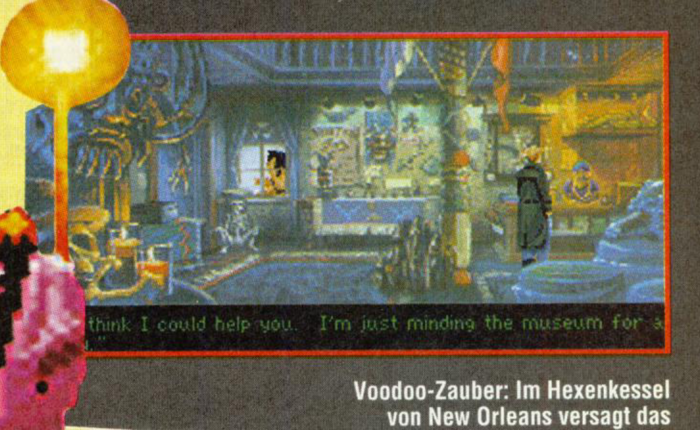
Police Quest 4



Für knallharten Realismus in Sierras Polizeiserie sorgte bisher Autor und Ex-Cop Jim Walls. Der strich nach drei Folgen bei Sierra die Segel und wechselte zur neugegründeten Tsunami-Konkurrenz (siehe Test von *Blue Force* in dieser Ausgabe). Ähnlich kerniger Ersatz war bald gefunden: Der Ex-Polizeichef von Los Angeles, Daryl Gates, zu trauriger Berühmtheit gekommen durch die Rassenunruhen im letzten Jahr, stand zur Verfügung und plauderte aus seinem Nähkästchen.

In *Police Quest 4* steigt Ihr in die Uniform von Major Crimes Detective John Carey des LA-Police-Departements. Um die Story gleich anfangs in Wallung zu bringen, wird Euer langjähriger Kollege erstes Opfer eines Serienmörders. Als sich die Todesfälle häufen, schreien Medien und öffentliche Meinung nach Rache. Um das Spiel möglichst realistisch zu gestalten, zog Gates mit dem Entwicklerteam durch Los Angeles, um mit der neuen DCS 200ci Digital Kamera von Kodak möglichst stimmungsvolle fotorealistische Hintergründe einzufangen. Natürlich sind auch Freund und Feind gescannte und nachbearbeitete Schauspieler und reagieren trotzdem auf unsere kleinsten Mausbefehle. Man darf gespannt sein, ob Gates ähnlich haarsträubende Geschichten wie sein Polizeivorgänger zu erzählen weiß. *vw*

von New Orleans. Die Wahl des Schauplatzes ist Programm: Schon bald sind wir verstrickt in einen Fall von Ritualmorden, in afro-amerikanische Religionen und erschreckende Familiengeheimnisse des Helden. Damit uns die Umstellung leichter fällt, hat man der Geschichte eine etwas anspruchsvollere Steuerung gegönnt. Zur Lösung des Kriminalfalls stehen uns acht Icons zu Verfügung. So können wir nicht nur mit Gegenständen im Spiel hantieren, sondern sie auch auf dem Bildschirm verschieben oder mit anderen Objekten kombinieren. Konversationen werden über Frage- und Antwortmenüs geführt. Zusätzlich hat Held Gabriel einen Recorder im geräumigen Inventory verstaut. Bei Bedarf dürft Ihr wichtige Textpassagen aufzeichnen und für spätere Kombinationsakte speichern. Das ist auch gut so, denn im Mörderspiel wird reichlich anspruchsvoller Text geboten. Wer im Englischen nicht ganz so fit ist, sollte deshalb lieber auf die deutsche Übersetzung hoffen. Natürlich ist, wie bei Sierra üblich, auch eine aufgebohrte CD-Version in Vorbereitung. *vw*



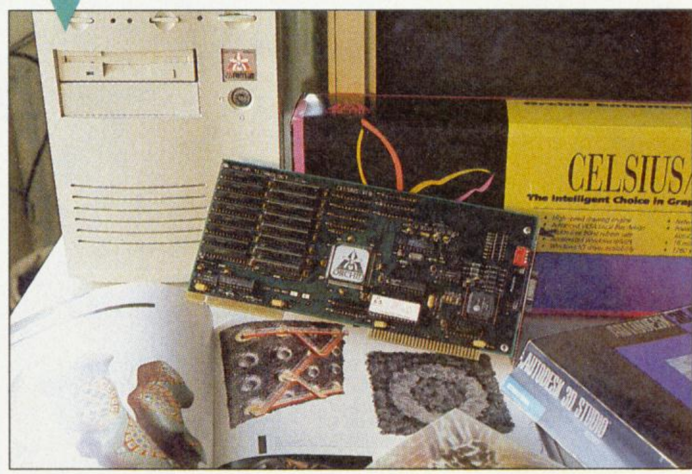
Voodoo-Zauber: Im Hexenkessel von New Orleans versagt das Rationale





***Police Quest 4*: So "echt" war noch kein Sierra-Spiel**

RISCant



Grafikausgabe mit RISC-Power – die Celsius von Orchid

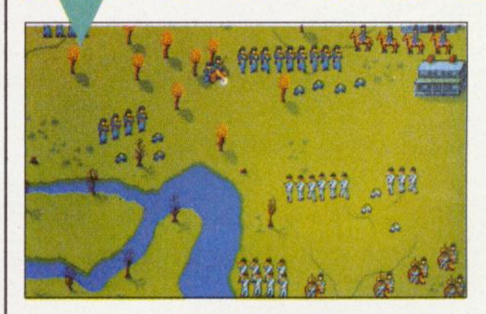
Nach dem DOS-Renner Fahrenheit 1280 geht Local-Bus-Pionier Orchid mit einer neuen Grafikkarte für den anspruchsvollen Windows-Anwender in die Offensive. Celsius heißt das gute Stück und ist eine 32 Bit-VESA-Local-Bus Grafikkarte. Unterstützt wird die Celsius vom brandneuen Grafikprozessor IIT AGX015. Der 32 Bit-RISC-Prozessor sorgt außer einer flotten DOS-Grafik für beschleunigte Windows-Anwendungen. Zur Wahl stehen eine Version mit 1 und mit 2 Megabyte VRAM, die entsprechend unterschiedliche Auflösungen und Bild-Refreshs unterstützen. Beide Karten protzen mit Auflösungen bis zu 1280 x 1024 Pixeln und zeigen sich bei 640 x 480 Bildpunkten mit 16.7 Millionen Farben. Mit maximalen 90 Hertz Bild-Refresh darf sich die Celsius in die ergonomischen Regionen der Grafikartengemeinde einordnen. *cd*

Info:	**Celsius**
Preis:	**(1 MB VRAM) ca. 689 Mark**
Firma:	**Orchid**

Fazit:

Fazit: Die Celsius sollte dem Windows-Anwender vorbehalten bleiben – unter DOS gehört die Celsius nicht zu den Rennern.

Impressionisten



Der Strom reißt nicht ab. Die britische Softwarefirma Impressions beschenkt die Softwareläden im 3.Quartal 1993 mit immerhin drei Produkten. Natürlich ist Kultprogrammierer Ed Grabowski wieder mit von der Partie. In seinem Strategiehammer **The Blue and the Gray** stolpert Ihr mitten in den amerikanischen Bürgerkrieg und habt Euch fortan auf eine Seite zu stellen, um den Gegner mit strategischem Geschick in den Atlantik zu pusten. Impressions bezeichnet Ed Grabowskis neuesten Streich als "one of the hottest Wargames ever". In einer unserer nächsten Ausgaben könnt Ihr nachlesen, was wir von Ed's neuestem Gemetzel halten.

Als weitere Leckerbissen erscheint eine Brettspielumsetzung von RISK, **Global Domination**, und eine Autowirtschaftssimulation namens **Detroit**. Hier tretet Ihr in die Fußstapfen des Autobauers Henry Ford und leitet eine Autofabrik. *kn*

Midia Sound 2000 SB

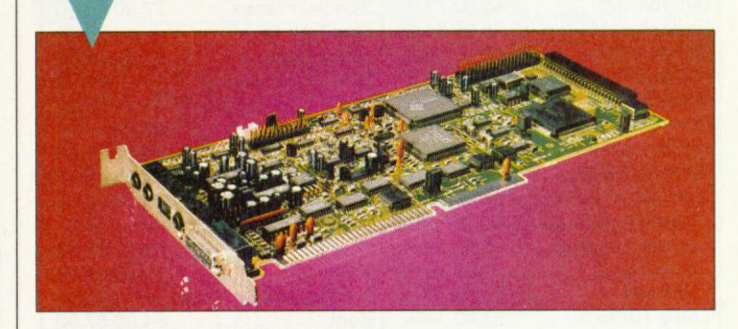
Der deutsche Multimedia- und Musikexperte Magic Music, der unter anderem in Deutschland Roland vertritt, macht sich selbst Konkurrenz. Denn außer musikfanatischen Spielern wird die *Midia Sound 2000 SB* auch Soundgigant Roland ein Dorn im Auge sein. Magic Music neues Klangwunder kann außer General MIDI auch direkt MT 32-Musik abspielen. Das heißt, daß fast alle Spiele mit MT 32-Unterstützung auch auf der *Midia Sound 2000 SB* einen Ton finden. Das Modul wird dabei direkt über das MPU-Interface im UART-Mode angesprochen, ein spezieller Treiber ist also nicht nötig. Ähnlich wie bei Rolands SCC-1 werden die Töne auf der Basis von 16 Bit/ 44,1 Kilohertz ROM-Samples erzeugt. Ein Signal/Rauschabstand von 80 db, ein Frequenzgang von 10 Herz bis 20 Kilohertz und 8 Megabyte PCM-ROM sorgen auf der *Midia 2000 SB* für einen satten Sound. Doch damit nicht genug, denn wie der Name schon andeutet, ist die *Midia Sound 2000 SB* außerdem Soundblaster-kompatibel. Die Sampling-Einheit der Karte verkraftet Stereoaufnahme und Wiedergabe bis 16 Bit Breite und 44,1 Kilohertz. Zur Freude aller CD-ROM-Anwender ist die Midia 2000 SB außerdem mit einem AT-BUS-Interface gerüstet, das zu Sonys CDU31A kompatibel ist. An Software werden außer den Treibern für DOS und Windows ein Sample-Bearbeitungsprogramm mitgeliefert. Magic Music bemühte sich außerdem um komplettes Soundkartenzubehör, denn in der Midia Sound 2000 SB finden sich neben Karte und Software ein 30poliges AT-Bus-Kabel und ein MIDI-Connector-Set. *cd*

Magic Musics Midia Sound 2000 SB spielt Soundblaster und Roland Files

Info:	**Midia 2000 SB**
Preis:	**Midia Sound 2000 ca. 698 Mark Midia Sound 2000 SB ca. 998 Mark**
Firma:	**Orchid**

Fazit:
Der Wunschtraum eines jeden Spielers: Soundblaster und Roland auf einer Karte.

Sound Galaxy NX



Die *Sound Galaxy* ist die aktuelle 16-Bit-Soundkarte der Aztech Labs. Wie es sich für eine zeitgemäße Soundbastion gehört, kann die Karte in 44,1 Kiloherz mit 16 Bit Tiefe Stereogeräusche aufnehmen und wiedergeben. Zur technischen Unterstützung wird der legendäre OPL3-Chip von Musikgi-

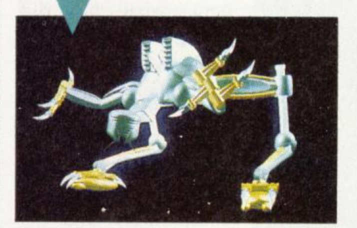
gant Yamaha bemüht. Die Sound Galaxy kann sich gleich mit fünf kompatiblen Karten messen, emuliert werden AdLib, Soundblaster / Pro, Covox Speech Thing, Disney Sound Sources und das Microsoft Sound System. Ein Highlight der *Sound Galaxy* ist ohne Frage der Anschluß eines CD-ROM-Laufwerkes. Die Treibersoftware gestaltet die oft knifflige Angelegenheit zur einfachsten Sache der Welt: CD-ROM-Laufwerk anschließen, Install-Programm aufrufen und loslegen – da könnte sich so manch anderer Hersteller eine Scheibe abschneiden. Laufwerke von Sony, Mitsumi und Panasonic können angeschlossen werden. Die umfangreiche Softwareausstattung läßt von zahlreichen Windows-Anwendungen bis zum DOS-Programm nichts aus. Zum Lieferumfang der *Sound Galaxy* gehören außerdem ein fornschönes Mini-Mikrophon und ein Paar Kopfhörer. *cd*

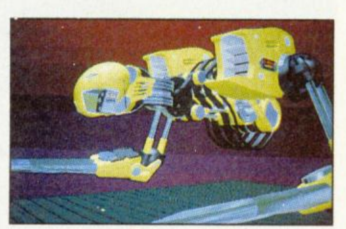
Info:	**Sound Galaxy NX**
Preis:	**ca. 450 Mark**
Firma:	**Aztech**

Fazit:

Die Sound Galaxy NX Pro 16 bietet viel Sound für wenig Geld

Rise of the Robots



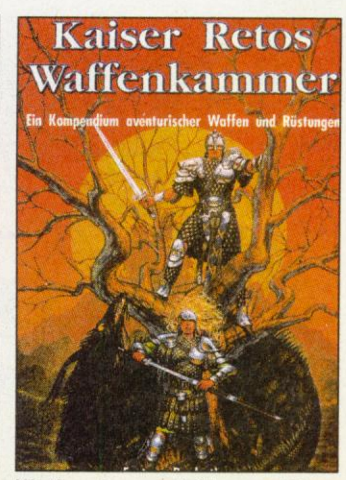


Alteisenverwertung: Mirage läßt die Mechs stampfen

Mech-Spiele sind in: Fast jede Firma werkelt an einem Titel, in dem sich bis an die Zähne bewaffnete Roboter zu Schrott verarbeiten. Mirage steht den Konkurrenten dabei nicht nach: **Rise of the Robots** soll bereits Weihnachten für CD-ROM-PCs erscheinen. Das Spiel versetzt Euch in die Zukunft, in der die Welt von einem Riesenrobot, dem Supervisor, regiert wird. Dieser Supervisor wird von einem Virus befallen und fängt an zu spinnen. Ihr übernehmt die Rolle eines Cyborgs, der dem Supervisor und seinen Roboterschergen den Weg zum Schrottplatz ebnen soll. Grafisch gibt's hochauflösende Raytracing-Robos zu sehen, die außerdem schick animiert sein werden. Was an spielerischem Tiefgang in *Rise of the Robots* steckt, erfahrt Ihr in einer unserer nächsten Ausgaben. *kn*

Waffenfibel

Rollenspieler, die im Kreise lieber Kollegen durch fantastische Welten streifen, in tiefen Dungeons nach Schätzen buddeln oder einer Monsterhorde trotzen, kennen das Problem: "Mist, wieviel wiegt denn das neu gekaufte Kettenhemd?" oder "Weißt du noch wie viele Schadenspunkte diese Keule anrichtet?", sind häufige Kommentare nach dem Öffnen einer Schatzkiste. Die lästige Fragerei hat nun ein Ende. Als DSA kompatible Rollenspielhilfe bietet nun der Düsseldorfer Spezialist Fantasy Productions das Buch *Kaiser Retos Waffenkammer* an. Auf den 80 Seiten findet Ihr



Waffenwissen leicht gemacht: *Kaiser Retos Waffenkammer*

wissenswerte Infos zu aventurischen Waffen und Rüstungen. Vom Firnefisches-Jagdmesser bis zum marsakanischen Holzharnisch findet Ihr alle brauchbaren Informationen über Waffen und Rüstungen, die in Aventurien gebräuchlich sind. *mh*

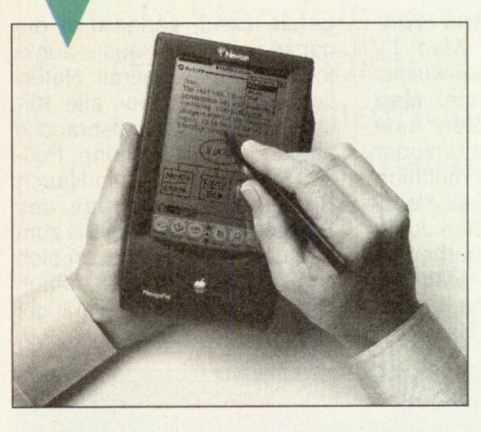
Info:	Kaiser Retos Waffenkammer, ISBN: 3-89064-057-5
Preis:	ca. 29,80 Mark
Firma:	Fantasy Productions GmbH, Düsseldorf

Sprich mit mir!

Einfache Fantasybrettspiele erfreuen sich immer größerer Beliebtheit. Möglichst ohne komplizierte, telefonbuchstarke Regelwerke, sondern mit feschen Kunststoffiguren ausgestattet, gehen renommierte Spielehersteller auf Käuferfang. Während Branchenmulti Milton Bradley bereits eine ganze Reihe von Fantasyspielen im Programm hat (z.B. *Claymore Saga*), gab's vom Konkurrenten Parker bis dato nur wenig zu hören. Dies soll sich nun ändern: Lautstark kündigt Parker das Brettspiel *Die Legende des Sagor* an. Für Eingeweihte: Das Spiel basiert auf einem Szenario des bekannten Spielbuchautors Ian Livingstone. Hier steuert Ihr mit bis zu vier Kumpels den obligatorischen Helden über ein dreidimensionales Spielfeld, der den Finsterling Sagor zur Strecke bringen muß. Das Besondere daran: Im Spiel ist ein Sprachmodul eingebaut, das kräftig genutzt wird – so gibt Sagor laufend Kommentare ab, unterhält sich mit Euch, erteilt Befehle oder schnarrt eine handfeste Beleidigung. *mh*

Info:	Die Legende des Sagor
Preis:	ca. 115 Mark
Firma:	Parker

Handlich



Kleiner Helfer für unterwegs: Apples Newton

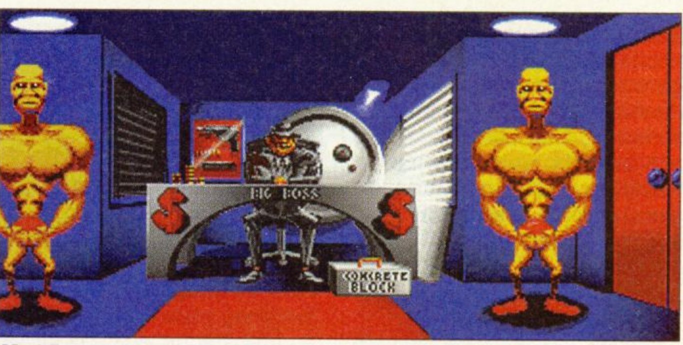
Die Computerfirma Apple ist schon seit jeher für innvovative Produkte bekannt. Neuster Apple-Streich ist der *Newton*, ein Mini-Computer, der nicht viel größer ist als ein Game Boy. Im *Newton* schlummert modernste Technik. So kann der kleine Riese nicht nur handschriftliche Notizen verarbeiten, speichert Adressen und Telefonnummern, sondern kann auch per (optionalem) Mini-Modem Faxe verschicken oder sich in ein Datennetz einklinken. Eine weitere Fähigkeit des frugalen Minis läßt Star Trek-Fans die Lauscher spitzen: Der *Newton* "beamt"! Und zwar ist der Handtaschenrechner mit einer Infrarot-Schnittstelle ausgestattet, die es ihm erlaubt, kabellos mit Kollegen gleicher Bauart in Verbindung zu treten. Statt mühsam die Visitenkarten auszutauschen, zückt der Geschäftsmann von Morgen seinen *Newton* und beamt seinem Gegenüber die nötigen Informationen einfach zu. *mh*

Info:	Newton
Preis:	ca. 1400 Mark
Firma:	Apple, Ismaning



Mad!

Rainbow Arts' Wirtschaftsspielparodie *Mad TV* bekommt endlich Nachwuchs. Unter dem Arbeitstitel **Mad Burger** wird zur Zeit eine augenscheinlich nicht minder witzige Wirtschaftssimulation produziert. Ihr habt Euch dabei vom Tellerwäscher zum Junkfood-Millionär hochzuarbeiten. Im Gegensatz zu *Mad TV* streckt Ihr Eure machthungrigen Fühler nicht nur ins umliegende Land, sondern in die ganze weite Welt aus – Junkfood mag man überall. Natürlich wurden wieder alle Klischees der Wirtschaftsbranche geplündert: Bestechung, Politik, Spionage und ein Hauch Romantik – alles, was des Spielers Herz begehrt. Bis zum 1. Quartal 1994 müssen sich Junkfood-Freaks jedoch noch gedulden – der Burger will gut durchgebraten sein. *kn*



Mad Burger: **In der Mad Bank wird sich Geld geliehen**



***Mad Burger*:** **Unsere nette Vorzimmerdame lädt zum zünftigen Diktat**

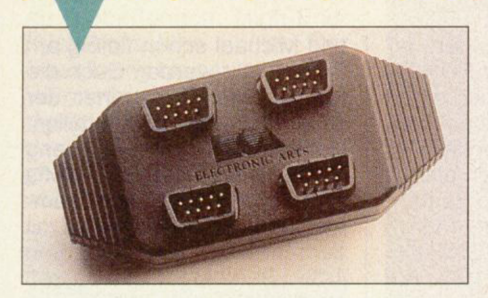
Luftikusse

Das haben sich Simulationsfans schon immer gewünscht: Ein Konstruktion-Kit, mit dem man seine eigenen Flugsimulationen zusammenbasteln kann. Mit dem *Flight Sim Toolkit* von Domark sollte dieser Wunsch bald in Erfüllung gehen. Im Landschaftseditor fummelt Ihr Euch Euer Wunschland zusammen, belebt das Szenario mit 3-D-Gebäuden, designt Euer eigenes Flugzeug oder greift auf die umfangreiche Objektbibliothek zurück und ändert auf Mausdruck das Cockpit der eigenen Maschine. Das Besondere dabei: *Flight Sim Toolkit* läuft unter der grafischen Benutzeroberfläche *Windows*. Wer lieber erstmal eine Runde fliegen möchte, schraddelt mit den vorgefertigten Missionen über die 3-D-Landschaft. *mh*



Info:	**Flight-Sim-Toolkit**
Preis:	**150 Mark**
Firma:	**Domark**

Quartett



Spielen im Quartett mit dem EA-Adapter

Alleine vor der Glotze sitzen, ist ultra-doof, Spiele im Verbund mit einer Schar Kollegen zu zocken hingegen mega-in. Um die Kommunikation am Monitor zu verstärken, bieten zahlreiche Hersteller spezielle Mehr-Spieler-Adapter an. Neu im Bund der Vielspieler ist der *4 Way Play*-Adapter für das Mega Drive von Electronic Arts. Bereits jetzt sind sechs Spiele in Vorbereitung, die das nützliche Teil unterstützen. Darunter *NHL Hockey '94*, *Madden Football '94* und *EA Soccer*. *mh*

Info:	Vier-Spieler-Adapter für Mega Drive
Preis:	noch unklar
Firma:	Electronic Arts, Gütersloh

Mariomanie

Niemand und nichts ist vor dem kleinen rotbemützten Klempner Mario sicher. Nintendos Marketingexperten verteilen großzügig Mariolizenzen an finanzstarke Partner, die mit der Videospiel-Symbolfigur für eigene Produkte Werbung machen. Jüngster Lizenzcoup ist das Langenscheidt Englischwörterbuch für Kids. Aus einem eigentlich staubtrokkenen Nachschlagewälzer – eine Hälfte Deutsch/Englisch, die andere Englisch/Deutsch – wurde dank Marios Hilfe, das bunte *Super Mario: Super Englisch*-Wörterbuch. Alle paar Seiten werden englische Vokabeln, Redewendungen oder grammatikalische Kniffe von Mario & Co. entsprechend kommentiert und vorgestellt. Mario-Fans, die ihren Star in Action erleben wollen, kommen ebenfalls nicht zu kurz. Ein Daumenkino eines hüpfenden Mario, ist ebenfalls mit von der Partie – für Rechts- und auch für Linkshänder. *mh*

Mega-Power

Besser Englisch dank Mario?

Info:	Super Mario Super Englisch
Preis:	ca. 16,80 Mark
Firma:	Langenscheidt

Schneeflöckchen

Schon nächstes Jahr stehen uns die nächsten Olympischen Spiele ins Haus. In Lillehammer, Norwegen, geht's zum 17. Mal auf die olympischen Ski. Doch keine Olympiade ohne Computerspiel: U.S. Gold will mit **Winter Olympics** schon zu Weihnachten fertig sein. Auf fast allen Computer- und Videospielsystemen startet Ihr in flockigen 10 Disziplinen um das olympische Edelmetall. Alpinfans freuen sich auf Abfahrtslauf, Super-G, Riesenslalom, Slalom und Buckelpiste, Allrounder auf Skispringen, 2er-Bob, Rodeln, Biathlon oder auf den Eisschnellauf. Natürlich ist die obligatorische Zweispieleroption integriert. *kn*

Mechs

BattleTech-Spezies kämpfen mit diesem Problem schon lange: Für verschiedene Szenarien der beliebten Spieleserie gibt's eine Reihe unterschiedlicher Regelwerke. Jetzt hat der Regelwust ein Ende: In dem *BattleTech Kompendium* findet Ihr – in deutscher Sprache – alle Regeln aus den Einzelpublikationen *BattleTech*, *City Tech* und *Astro Tech* fein säuberlich zusammengefaßt. Nicht zuletzt entstand das 120 Seiten starke Regelbuch unter Mithilfe der *Mechforce Germany*, die 1993 gegründete und offizielle *BattleTech*-Spielerorganisation. In dem *BattleTech Kompendium* findet Ihr Angaben über verschiedene Geländetypen, Tips für Mech-Kämpfe und Hinweise zum Gefecht in der Schwerelosigkeit. Abgerundet wird dieses FASA-Pflichtwerk für *BattleTech*-Einsteiger und alte Mechhasen durch zahlreiche Tabellen und verschiedene Mech- und Schiffsbögen zum Eintragen der individuellen Spieldaten. *mh*

Das *BattleTech* Kompendium

Info:	**Battle Tech Kompedium**
Preis:	**39,80 Mark**
Firma:	**Fantasy Productions GmbH, Düsseldorf**

Mehr Mechs

Schon in einer der letzten Ausgaben der *POWER PLAY* hatten wir über einen neuen BattleTech-Modellbausatz berichtet. Mittlerweile ist das gute Stück endlich offiziell im Handel erhältlich. Es handelt sich dabei um einen Vinyl-Bausatz eines *Mad Cat*-Battle-Mechs im Maßstab 1/35. Auf den ersten Blick erscheint Vinyl als Bausatzmaterial etwas ungewöhnlich. Bastler, die mit "herkömmlichen" Kunststoff- oder Gießharzbausätzen Erfahrung sammelten, werden sich aber nach kurzer Zeit an das Material gewöhnen. Zwar ist im Regelfall etwas mehr Sorgfalt beim Verspachteln der Nahtstellen vonnöten, aber der Aufwand lohnt sich: In der Redaktion sind Knut, Volker und Michael schon fleißig am Bauen. Wir werden Euch die fertigen Mechs in einer der nächsten Ausgaben vorstellen. Hersteller Horizon – die eng mit den Film-Modellbauprofis von "Garden of Allah" zusammenarbeiten – will übrigens mit dem *Mad Cat* eine Serie von 1/35 BattleMech-Bausätzen starten. Wir sind auf kommende Neuerscheinungen gespannt. Einziger Wermutstropfen: Der Mech ist mit rund 250 Mark nicht ganz billig. *mh*

Info:	**Battle Tech-Bausatz: Mad Cat**
Preis:	**ca. 250 Mark**
Firma:	**Fantasy Productions GmbH, Düsseldorf**

Noch mehr Mechs

Wer im BattleMech-Dschungel den Überblick verliert, sollte sich die *BattleTech Recognition Cards* zulegen. Auf 150 Karten findet Ihr nicht nur eine schicke Vierfarbabbil-

dung der jeweiligen Mechtypen, sondern zudem eine Menge technischer Daten über dir betreffenden High-End-Kampfmaschine. Von der Bewaffnung bis zur Anzahl der Wärmetauscher und Reaktoren sind die Infos komplett und dank Taschenformat jederzeit griffbereit. BattleTech-Freaks sollten zuschlagen. *mh*

Info:	Battle Tech Recognition Cards
Preis:	ca. 45 Mark
Firma:	Fantasy Productions GmbH, Düsseldorf

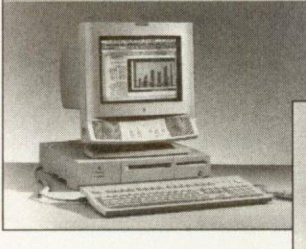


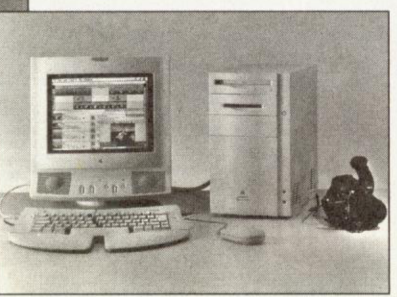
Praktisch: Die *BattleTech Recognition Cards*

Süße Früchte

Multimedia gehört zu den beliebtesten Computerschlagwörtern dieses Jahres. Derweil sich viele Computerhersteller damit begnügen, ihren Rechnersystemen mit allerlei separatem Zubehör – CD-ROM-Laufwerken und Aktivlautsprecher – das multimediale Prädikat aufzudrücken, geht Nobelfirma Apple einen etwas anderen Weg. Statt Einzelteile bietet Apple neuerdings Multimedia-Komplettsysteme an. Extra hierfür wurde kurzerhand ein neuer Monitor mit eingebauten Lautsprechern entwickelt, der als Bildschirm für die beiden Systeme *Centris 660 AV* und *Quadra 840 AV* dient. In beiden Computer werkelt ein flotter 68040-Prozessor, ein spezieller DSP-Chip übernimmt die Kommunikations-, Sprach-, Video-, und Audiofunktionen. Ethernet-Anschlüsse sind ebenso eingebaut, wie die bisher schnellsten NuBus-Versionen von Apple – der Nubus 90. Der Quadra ist mit drei 13-Zoll-NuBus-Steckplätzen ausgestattet, der Centris begnügt sich mit einem 7-Zoll-Slot. Zusätzlich dazu bietet der Quadra einen Digital-Audio und Videoanschluß, der für die Echtzeitkompression für Audio- und Videodaten in Verbindung mit der passenden Karte verwendet werden kann. Beide Rechner besitzen einen Videoeingang, der alle gängigen Formate wie NTSC, PAL, Secam als Composite oder Super-VHS-Signal verarbeitet. Zudem sind beide Maschinen mit einem 16-Bit-Stereoein-, und Ausgang versehen. *mh*

Info:	Centris 660 AV
Daten:	68040/25 MHz; AT&T 3210/55 MHz (DSP); 8 MBRAM (68 MB aufrüstbar); 1 MB Video RAM; 230 MB Festplatte (500 MB optional); CD-ROM (optional)
Preis:	ca 5000 Mark
Firma:	Apple, Ismaning
Info:	Quaddra 840 AV
Daten:	68040/40 MHz; AT&T 3210/66 MHz (DSP); 8 MB RAM (128 MB aufrüstbar); 2 MB Video RAM; 500 MB Festplatte (1 GB optional); CD-ROM 300i
Preis:	ca 8000 Mark
Firma:	Apple, Ismaning





Apples neue Hoffnungsträger: Der edle Centris 660AV (oben) und der schnelle Quadra 840 AV (rechts)



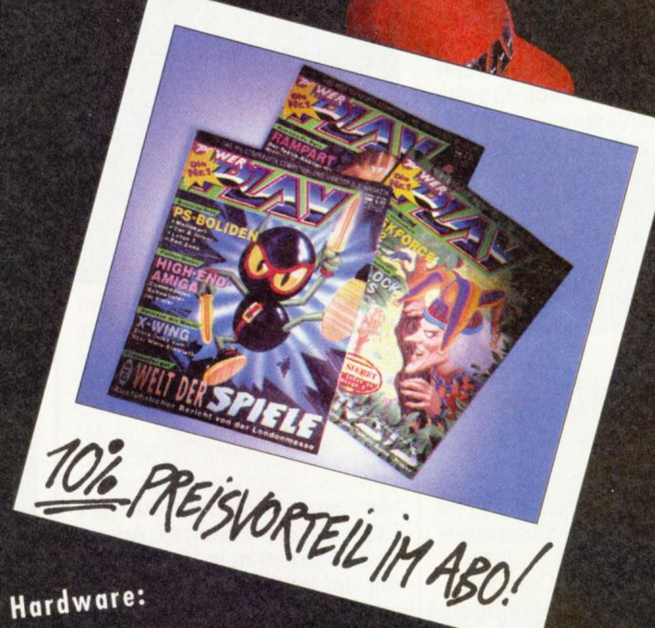
Das Power Play-Abo bringt

Dir jeden Monat:

Die aktuellsten und heißesten

Computer- und Videospiele:

Getestet und gnadenlos beurteilt!



Die neueste Spiele-Soft- und Hardware:

Gründlich und absolut objektiv geprüft!

Die stärksten Tips&Tricks

für die schwierigsten Spiele:

Profimäßig und super clever!

2 Die Baseballmütze geschenkt!



Diese starke Baseball-Mütze gehört Dir,

wenn Du Dir Dein Abo holst.

Worauf wartest Du noch?

POWER PLAY – DIE GANZE WELT DER SPIELE IN EINEM HEFT!

CHARTS

...erhits des Monats

...Monat stellt *POWER-PLAY*-Leser ...s Hürth-Efferen seine Spielelieblinge vor. ...mmt Maltes persönliche Hitliste:

1. History Line 1914-1918
2. Lotus 3
3. Projekt X

...	Broderbund
...	Lucas Arts
...	Origin
...	SSI
...	Tsunami
...	Virgin
...	Infogrames
...	Sierra
...	Nova Logic
...	Origin

...s Circle, Log-In



1. World Class Cricket	Audiogenic
2. Flashback	Delphine Software
3. Championship Manager '93	Domark
4. Sensible Soccer 92/93	Renegade
5. Reach for the Skies	Virgin
6. Premiere Manager	Gremlin
7. Desert Strike	Electronic Arts
8. The Chaos Engine	Renegade
9. War in the Gulf	Empire
10. Desert Strike	Electronic Arts

Quelle: Virgin Games Center, Center Soft, Leisure Soft, Log-In

...NES
...rio Kart
...hter 2
...ockey '93
...
...r Wars

MS-DOS
1. X-Wing
2. Strike Commander
3. Indiana Jones 4
4. Civilization
5. Comanche

Mega Drive
1. Sonic 2
2. NHLPA Hockey '93
3. Global Gladiators
4. PGA Tour Golf 2
5. Flashback

	HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
	LucasArts	4. Monat
	LucasArts	12. Monat
	Origin	3. Monat
	Microprose	17. Monat
...918	Blue Byte	6. Monat
	LucasArts	18. Monat
	Novalogic	6. Monat
... Pro	Software 2000	20. Monat
	Psygnosis	4. Monat
...Prix	Microprose	9. Monat
	Software 2000	2. Monat
	Sir Tech	8. Monat
	Renegade	10. Monat
	Electronic Arts	1. Monat
	Renegade	1. Monat
	Origin	6. Monat
	Origin	22. Monat
	Thalion	1. Monat
...3	SSI	1. Monat
	LuscasArts	1. Monat

Die POWER PLAY Mitmachkarte

Die Redaktion hat ein paar Fragen an Euch - bitte macht mit - Eure Meinung ist für uns wichtig !

Folgende Artikel der Ausgabe ...... haben mir besonders gut gefallen:

1. ______________ Seite ______
2. ______________ Seite ______
3. ______________ Seite ______

Bei diesem Artikel hat mir die grafische Gestaltung am besten gefallen:

4. ______________ Seite ______

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen ______________

Welchen Computer oder welches Videospiel willst Du kaufen? ______________

Welche Spiele willst Du demnächst kaufen? ______________

Bitte auf der Rückseite die weiteren Fragen beantworten und Ihre Adresse mit der neuen Postleitzahl nicht vergessen.

POWER PLAY-Abo-Karte

JA, ich möchte Power Play zum Jahrespreis von 69,60 DM (Ausland siehe Impressum) für 12 Ausgaben abonnieren. Ich bezahle das Abonnement im voraus nach Erhalt der Rechnung. Die Zustellung erfolgt per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen. Mein Geschenk darf ich auf jeden Fall behalten.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1.Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Bundespost, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Ich bezahle

❑ jährlich (69,60 DM) ❑ halbjährlich (34,80 DM)
❑ vierteljährlich (17,40 DM)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen beim POWER PLAY Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Widerrufsfrist beginnt mit der Aushändigung der Widerrufsbelehrung. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2.Unterschrift Y10D54

80 Pf Briefmarke drauf – und ab!

Antwortkarte

POWER PLAY
Abonnement-Service

D-74168 Neckarsulm

Ich besitze folgenden Computertyp:

Folgende drei Spiele gefallen mir zur Zeit am besten:

1.

2.

2.

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

80 Pf Briefmarke drauf – und ab!

Antwortkarte

POWER PLAY
Redaktion
Markt&Technik Verlag AG
Postfach 1304

D-85531 Haar

1 Die heißester

Das Power Play-Abo bringt

Dir jeden Monat:

Die aktuellsten und heißesten

Computer- und Videospiele:

Getestet und gnadenlos beurteilt!

Die neueste Spiele-Soft- und

Gründlich un

Die stä

für die schwier

2 Die Baseball

DEIN SUPER-GESCHENK

POWER CHARTS

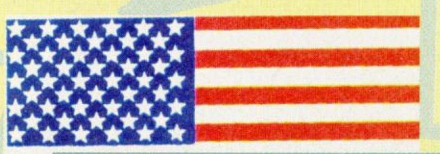
POWER-PLAY-Leser aufgepaßt! Ein neuer Monat, neues Glück. Wir präsentieren Euch nicht nur Hardcore-Charts aus aller Welt, sondern geben jedem von Euch die Chance, einmal seine eigenen perönlichen Top-Spiele in der *POWER PLAY* vorzustellen. Unter allen Einsender-Postkarten ziehen wir einen glücklichen Gewinner heraus, dessen ganz private Spiele-Hitliste dann in diesem Monat im Vordergrund steht. Natürlich geht der Sieger nicht leer aus: Der Gewinner bekommt ein Spiel sowie ein famoses *POWER PLAY*-T-Shirt mit den Unterschriften Eurer Lieblingsredakteure. Teilnahmebedingung an der Leser-Hitparade ist einzig und allein das Einsenden der Mitmachkarte. Trennt die Karte vorsichtig heraus, tragt Eure drei aktuellen Tophits, den Computertyp und Eure Adresse auf der Karte ein, und werft die Karte ausreichend frankiert in den nächsten Postkasten. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.
mh

Kleidsam: Das *POWER-PLAY*-T-Shirt mit Autogrammen der Redaktionscrew

Leserhits des Monats

Diesen Monat stellt *POWER-PLAY*-Leser Malte Clasen aus Hürth-Efferen seine Spielelieblinge vor. Hier kommt Maltes persönliche Hitliste:

1. History Line 1914-1918
2. Lotus 3
3. Projekt X



USA	
1. Prince of Persia 2	Broderbund
2. X-Wing	Lucas Arts
3. Strike Commander	Origin
4. Eye of the Beholder	SSI
5. Protostar	Tsunami
6. The 7th Guest	Virgin
7. Alone in the Dark	Infogrames
8. Freddy Pharkas	Sierra
9. Comanche Mission Disk 1	Nova Logic
10. Ultima 7: Serpent Isle	Origin

Quelle: Babbage's, Electronic Boutique, Winner's Circle, Log-In

England	
1. World Class Cricket	Audiogenic
2. Flashback	Delphine Software
3. Championship Manager '93	Domark
4. Sensible Soccer 92/93	Renegade
5. Reach for the Skies	Virgin
6. Premiere Manager	Gremlin
7. Desert Strike	Electronic Arts
8. The Chaos Engine	Renegade
9. War in the Gulf	Empire
10. Desert Strike	Electronic Arts

Quelle: Virgin Games Center, Center Soft, Leisure Soft, Log-In

Amiga
1. Civilization
2. Indiana Jones
3. History Line
4. Bundesliga Manager
5. Chaos Engine

Super NES
1. Super Mario Kart
2. Street Fighter 2
3. NHLPA Hockey '93
4. Starwing
5. Super Star Wars

MS-DOS
1. X-Wing
2. Strike Commander
3. Indiana Jones 4
4. Civilization
5. Comanche

Mega Drive
1. Sonic 2
2. NHLPA Hockey '93
3. Global Gladiators
4. PGA Tour Golf 2
5. Flashback

		TITEL	HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
1.	(4)	X-Wing	LucasArts	4. Monat
2.	(1)	Indy 4	LucasArts	12. Monat
3.	(3)	Strike Commander	Origin	3. Monat
4.	(2)	Civilization	Microprose	17. Monat
5.	(5)	History Line 1914 – 1918	Blue Byte	6. Monat
6.	(6)	Monkey Island 2	LucasArts	18. Monat
7.	(16)	Comanche	Novalogic	6. Monat
8.	(10)	Bundesliga Manager Pro	Software 2000	20. Monat
9.	(9)	Lemmings 2	Psygnosis	4. Monat
10.	(7)	Formula One Grand Prix	Microprose	9. Monat
11.	(7)	Eishockey Manager	Software 2000	2. Monat
12.	(17)	Wizardry 7	Sir Tech	8. Monat
13.	(18)	Sensible Soccer	Renegade	10. Monat
14.	(-)	Syndicate	Electronic Arts	1. Monat
15.	(-)	Chaos Engine	Renegade	1. Monat
16.	(11)	Ultima Underworld 2	Origin	6. Monat
17.	(13)	Wing Commander 2	Origin	22. Monat
18.	(-)	Lion heart Thalion	Thalion	1. Monat
19.	(-)	Eye of the Beholder 3	SSI	1. Monat
20.	(-)	Day of the Tentacle	LuscasArts	1. Monat

SO GEHT´S

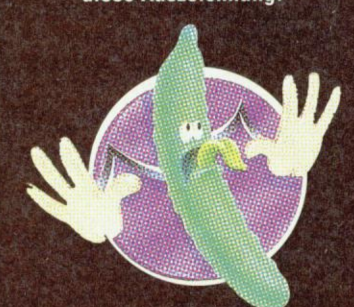
Spiele werden in *POWER PLAY* nach einem ausgeklügelten System getestet. Wir verraten Euch hier wie es funktioniert, und was die Wertungen im einzelnen bedeuten.

In *POWER PLAY* gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Computer- und Videospieletests verwenden. Jedes Spiel kann mindestens null und höchstens 100 Prozent erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt" für das jeweilige Genre.

Spiele unter 50 Prozent sind also "unterdurchschnittlich". Bei Programmen, die unter der 20-Prozent-Marke liegen, könnt Ihr damit rechnen, daß sie keinen Spaß mehr bringen. Im Gegenzug bekommen nur wirklich gute Spiele eine Wertung über 70 Prozent.



Das heißbegehrte *POWER*-Prädikat. Nur ausgezeichnete Spiele, die auch langfristig Spaß garantieren, erhalten diese Auszeichnung.



"Das war wohl nichts": Hütet Euch vor den Spielen, die mit einer *POWER*-Gurke "gekürt" wurden. Sie lassen sich bei aller Liebe nur in die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen.

Grafik, Sound und *POWER*-Wertung

Für die Grafikwertung bewerten wir Aspekte wie Farbwahl, Sprites, Animation und Scrolling. Beim Sound spielen sowohl die Musik (Komposition und technische Qualität) als auch die Soundeffekte eine Rolle. Am wichtigsten ist die *POWER*-Wertung. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spielmotivation ist; also die Zeit, die Ihr (und wir) mit Spaß und Freunde vor dem Monitor verbringen. Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardwarefähigkeiten des jeweiligen Computers. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls eine Rolle, da im Laufe der Zeit die Systeme immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Die Test-Crew

Allle Tests werden von unserem festen Spieleteam Knut, Michael, Volker, Christian und Sönke geschrieben. In jedem Test seht Ihr ein Bild von dem/den Redakteuren, die das Spiel getestet haben. Ihr Mienenspiel verrät Euch, welchen Eindruck das Programm auf sie machte. Aber auch wenn der Redakteur noch so freundlich lächelt, muß das nicht heißen, daß das Spiel automatisch eine gute Gesamtwertung bekommt. - Die Geschmäcker sind eben verschieden. Dieses "Wertungs-



gesicht" drückt allein die Meinung des Testers aus; Grafik-, Sound- und *POWER-WERTUNG-* dagegen werden von der gesamten Redaktion bestimmt. Dazu veranstalten wir monatlich eine "Wertungskonferenz", auf der die Wertungen vom gesamten *POWER PLAY*-Team ausdiskutiert werden.

Steckbrieflich gesucht

Um eine komplette Übersicht zu gewähren, haben wir alle Wertungen zusammengefaßt (siehe Kasten). Außerdem vergeben wir zwei "Awards": das *POWER*-Prädikat und die *POWER*-Gurke. Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die langfristig Spaß garantieren. Wir vergeben diese Auszeichnung sehr selten. Ihr könnt dafür sicher sein, daß alle Spiele, die das Prädikat erhalten, auch ihr Geld wert sind. Für die *POWER*-Gurke gilt das krasse Gegenteil: Sie ist den Spielen vorbehalten, die miserabel abschneiden und sich auch bei aller Liebe nur unter die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen lassen. Seht Ihr die Gurke, heißt's "Finger weg".



Softwarelieblinge

- **Sönke Steffen**
1. Mario Allstar (SNES)
2. Alien 3 (SNES)
3. Archon (Amiga)
4. Jumpman (D 64)

- **Christian von Duisburg**
1. NHL Hockey (PC)
2. Flight 5.0 (PC)
3. Iron Helix (MAC)
4. Cybernator (SNES)

- **Knut Gollert**
1. NHL Hockey (PC)
2. Lands of Lore (PC)
3. Mario Allstar (SNES)
4. Tornado (PC)

- **Michael Hengst**
1. Lands of Lore (PC)
2. Jütland (PC)
3. Landstalker (Mega Drive)
4. Stronghold (PC)

- **Volker Weitz**
1. Lands of Lore (PC)
2. Strike Commander (PC)
3. Warlords 2 (PC)
4. Stronghold (PC)

Im Wertungskasten findet Ihr folgende Angaben:

Genre: Strategie
Hersteller: Starbyte
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Starbyte
MS-DOS 61%
Grafik: 58%
Schwierigkeit: schwer
Sound: 23%
Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, VGA
Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Maus
Geplant für: Amiga

den Zirka-Preis, den Ihr für das Spiel im Geschäft zahlt.

die Softwarefirma, die das Spiel programmiert hat.

das Spielgenre

die Bezugsquelle, die uns das Spiel zum Testen zur Verfügung gestellt hat.

hier findet Ihr den Computer- bzw. Konsolentyp, für den die Angaben und Wertungen gelten. Rechts daneben steht die wichtigste Wertung: der Spielspaß. "50 Prozent" ist glatter Durchschnitt des jeweiligen Genres.

die Grafikwertung; bei MS-DOS-Spielen bewerten wir die VGA-Grafik.

der Schwierigkeitsgrad

die Sound-Wertung; bei MS-DOS-Spielen bewerten wir die Soundblaster-Akustik.

Hier steht, mit welcher Minimalkonfiguration des jeweiligen Computers oder Videospiels das Programm läuft. Seht Ihr nur einen Strich, dann läuft das Spiel mit der Grundausstattung.

hier erfahrt Ihr, welches Zubehör von dem Spiel unterstützt wird.

die Computer oder Konsolen, für die das Spiel umgesetzt werden soll.

Schuppenplage



Attraktion Dinopark: Fließt der Besucherstrom, klingelt's in der Kasse

na ja

Glücklicherweise sind die Dinosaurier schon ausgestorben, denn spätestens jetzt würden die Urviecher vor Scham im Boden versinken. Dank Crichton und Spielberg ist nun die Stoff- und Gummisaurierpopulation größer als die echte jemals war und ein Ende der Dinomania ist noch gar nicht in Sicht. Saurier kleben, wohin das Auge blickt: An Plakatwänden, auf Zahnpastatuben, auf T-Shirts, Mützen oder in der Gummisauriertüte. Immerhin werden die Merchandising-Produkte dem Konsumenten schon im Film vorgestellt. Der allerletzte Schrei sind die Skelettausstellungen in den verschiedenen Naturkundemuseen des Landes. Trotz des Dinofiebers kann sich *Dinopark Tycoon* nicht auf ein freundlichere Wertung freuen. Sowohl im Spieldesign, wie auch in der technischen Ausstattung bekleckert sich *Dinopark Tycoon* nicht gerade mit Ruhm. Das Spielprinzip langweilt nachdem der erste Dino dem Ei entschlüpfte, daran ändert auch der Zoff mit den Angestellten oder die ausbrechenden Dinos nichts mehr. Die Musik- und Geräuschsektion bietet außer einem Dinobrunftschrei keine hörenswerten Geräusche, die Grafik erinnert an längst vergessene EGA-Abenteuer. *Dinopark Tycoon* ist ein niederschmetterndes Erlebnis – da springt man lieber in den T-Rex-Käfig.

Dinopark Tycoon

Nachdem in zahlreichen Filmen und Spielen gefährliche Tierarten wie die afrikanische Killerbiene, Kobras oder Vogelspinnen den Zuschauer nur noch langweilen, hat die mit starken Spezialeffekten gerüstete Filmindustrie eine neue Gemeinheitstierart wiederauferstehen lassen: Die Dinosaurier. Nach Michael Crichtons Buch und Steven Spielbergs Verfilmung von Jurassic Park dürfen wir uns nun auch im Spielebereich auf eine Dinosaurierinvasion vorbereiten. Den Anfang macht eine kleine amerikanische Firma Namens MEEC, die sich, ohne mit der Wimper zu zucken, an eine Strategievariante des Themas heranwagten. Im Zeitalter des uneingeschränkten Dinosaurier-Clonings überkommt Euch plötzlich der Wunsch, Leiter eines Dinoparks zu werden. In *Dynopark Tycoon* könnt Ihr Euch diesen Traum erfüllen: Gegen Euer letztes Hemd bekommt Ihr einen 5000-Dollar-Kredit. Mit diesen 5000 Dollar soll nun gehaushaltet werden: Als erstes müßt Ihr Euch um eine Dinoparzelle bemühen, im Angebot sind Wüste, Steppe und eine Graslandschaft. Natürlich bekommt man die Wüste etwas billiger abgetreten. Bemüht man sich außerdem um einen Zaun, hat man schon ein Dinogehege. Hier könnt Ihr zwischen löchrigem Bretterverhau, Stahlzaun und einem Zementwall entscheiden. Anscheinend bei den Kollegen in der Landwirtschaft abgeguckt, ist der letzte Sicherheitsschrei der Hochspannungszaun. Auch hier gilt das Prinzip: Extras wollen extra bezahlt werden. Steht das Gehege, fehlt nur noch eine Kleinigkeit: der Dino – aus einem großen Brutkasten könnt Ihr Euch ein Exemplar, das Eure Wünsche und Ansprüche befriedigt, heraussuchen. Ist Allosauros oder Thyrannosrex noch kein Umgangsbegriff, könnt Ihr so in einer umfangreichen Bibliothek über die Eigenschaften der Saurier schlau machen. Damit wären die Grundvoraussetzungen eines Dinopark erfüllt. Doch die eigentliche Arbeit eines *Dinopark Tycoon* fängt nun erst an. Denn kaum lümmelt sich das Urgetier im Gehege, brüllt es nach Futter – die Futterfrage klärt sich im Dino Dinner, einem Dino-Spezialitätengeschäft. Hier darf der *Dinopark Tycoon* nach Herzenslust in Futterangeboten wühlen. Vor dem Kauf sollte sich der Tycoon über die Freßgewohnheiten seines Sprößlings im klaren sein, schließlich stößt einem vegetarisch veranlagten Dino eine lebende Kuh übel auf. Der eigentliche Ärger beginnt mit den Angestellten: Sicherheitsbeamte, Dinopark-Führer, Manager oder ein Veterinär gehörten zu einem funktionierenden Park dazu und wollen bezahlt werden. Außerdem wartet noch jede Menge organisatorischer Ärger auf Euch: Die Preise für die Eintrittskarten wollen festgelegt werden, neue Bockwurstbuden eingeplant sein, und Gespräche mit der Bank geführt werden. Habt Ihr mit Mühe und Not ein Jahr Dinopark hinter Euch gebracht, stehen dann die Steuerbeamten vor der Tür. In einigen Statistiken dürft Ihr Euch Einnahmen und Ausgaben zeigen lassen. *cd*



Oben: Da lacht der Eiergroßhändler – Dinonachwuchs der Güteklasse AA

Links: Über dieses Menü steuert Ihr den Dinopark, zusätzliche Informationen wie Euer Kontostand oder das Datum findet Ihr in der unteren Zeile

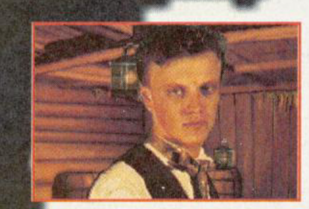


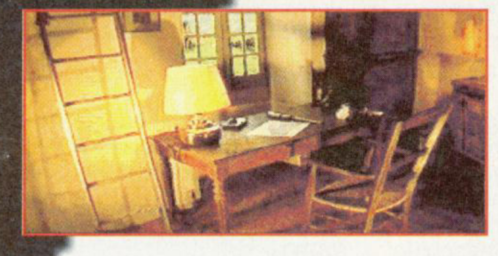
LOST IN TIME

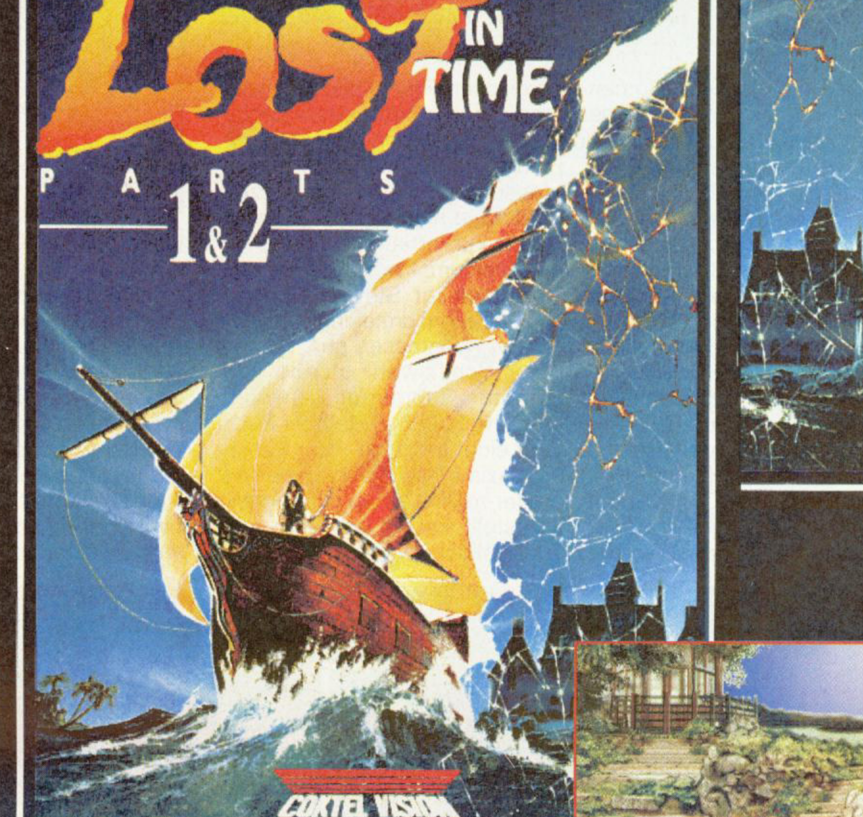
DER NEUE INTERAKTIVE FILM VON COKTEL VISION

In einem geheimnisvollen Abenteuer spielen Sie die Rolle von Doralice, Die sich furcht und ahnungslos auf eine Zeitreise begibt und so ihre entfernte, exotische Vergangenheit entdeckt...









- Eine neue Technologie : der interaktive Abenteuerfilm
- Full Motion Video
- Unbegrenzte Bewegungsfreiheit in 3D-Landschaften
- Jeder Bildschirm mit integrierten Videoclips
- Fast 20 MB opulente Grafiken in 256 Farben
- Spannungsreicher Ablauf
- Parallele Handlungsstränge
- Nutzerfreundliche und wirkungsvolle Schnittstellen
- Dialoge mit zehn Akteuren







Spiele von BOMICO sind überall dort erhältlich, wo es Spielesoftware zu kaufen gibt!.

LOST IN TIME : Erhältlich für MB-Kompatible PCs (Disketten) oder a f CD-ROM Demnächst auch im Format CDI

Fragen zum Spiel? Kein Weiterkommen? Anregungen?
HotLine
06107-62067
BOMICO
BOMICO-Hotline-Service!

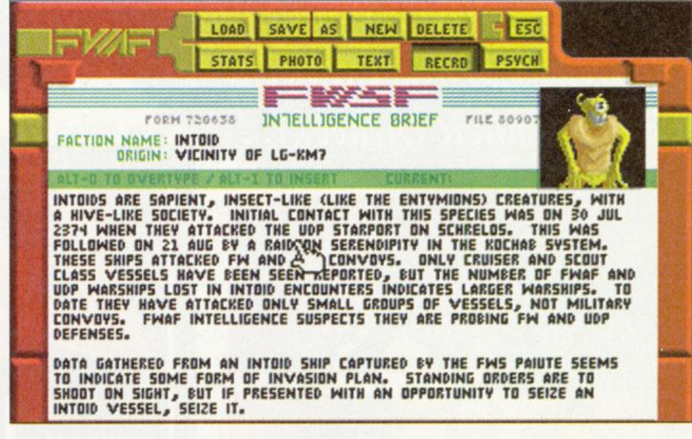
Herr der Knöpfe



Im Trockendock das Alien rockt

na ja

Ich frage mich, wo die Omnitrend-Programmierer die letzten zwei Jahre verbracht haben – hinter dem Mond vielleicht? Schon anno 91 mekkerten wir über die Menümanie und Optionsorgie, die selbst dem hartnäckigsten Strategen und Mausoptimisten die Zornesröte ins Gesicht trieb. *Rules of Engagement 2* ist hier keinen Deut besser als der verwirrende Vorgänger. Im Dschungel der langweiligen Statusbildschirme verheddert sich in kürzester Zeit auch der gewiefteste Spacegeneral. Zumindest grafisch wurde *Rules of Engagement 2* durch ein paar nette Zwischensequenzen aufgewertet, spielerisch hängt das Programm modernen Taktikkloppereien allerdings Lichtjahre hinterher. Die Formel: Kompliziert plus Komplexität ist gleich gutes Spiel, geht in diesem Fall nicht auf. Ich für meinen Teil lasse die *Rules of Engagment 2*-Raumschiffe im Trockendock und verschiebe lieber ein paar *Empire Deluxe*-Einheiten.



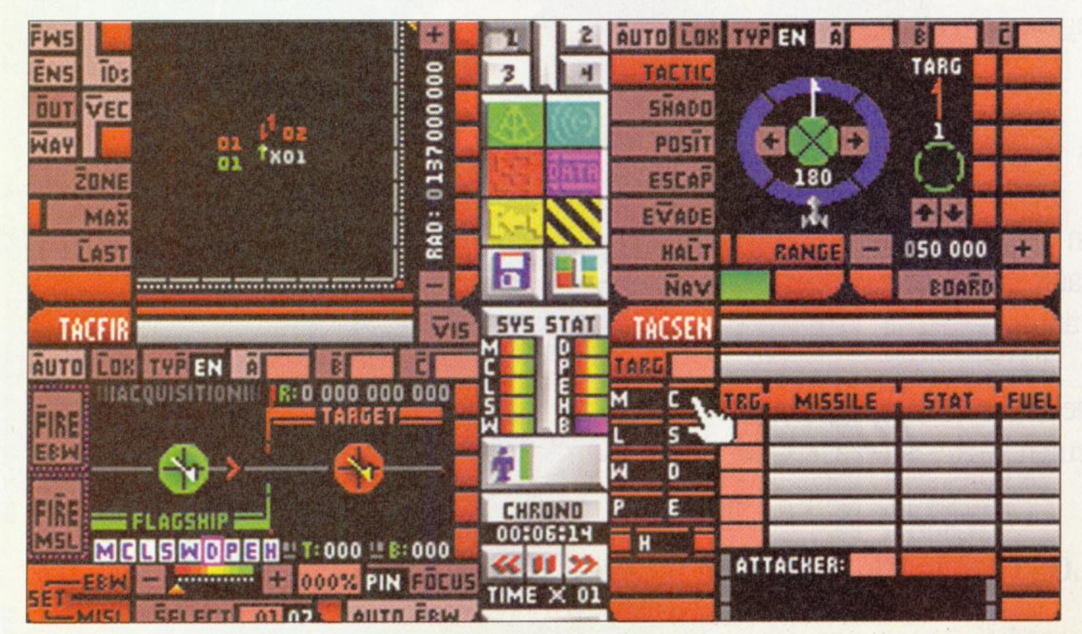
Ein Fiesling fein, der sei jetzt mein

Rules of Engagement 2

Für Filmregisseure, Romanautoren und Spieledesigner scheint unsere Zukunft schon fest vorausgeplant zu sein: Außerirdische (feindlich), wollen der Menschheit (friedlich) ans Leder. So auch in dem Omnitrend-Strategiespiel *Rules of Engagement 2*. Erinnern wir uns: Schon Anfang des Jahres 1991 klickten sich Weltallgeneräle durch die zahlreichen Spieloptionen und Menüpunkte von *Rules of Engagement 1*. Spielerisch hat sich am Neuling kaum etwas gegenüber der Oldieversion geändert. Wie im Vorgänger, müßt Ihr als Kommandant der irdischen Raumflotte wahlweise vorgegebene strategische Einzelmissionen oder Minifeldzüge gegen die Alienraumer absolvieren. Wem die Instantaufträge nicht reichen, bastelt sich kurzerhand ein eigenes Universum. Per Konstruktionkit fummelt Ihr Sternensysteme zusammen, brütet im Genlabor neue Alienrassen aus, baut in der Schiffswerft eigene und fremde Raumer und entwerft frische Aufträge. Habt Ihr Euch für eine Selfmade- oder Fertiggalaxis entschieden und einen oder mehrere Kapitäne bereitgestellt, kann's losgehen. Via Mausklick postiert Ihr Eure Schiffe, dem Auftrag entsprechend auf einer vergrößerbaren Karte des Universums, kontrolliert Schadensberichte, scannt das umliegende Weltall oder ballert auf Feindschiffe. Für jede Schiffsstation gibt es ein anderes Kontrollpanel, auf Wunsch könnt Ihr entweder ein Panel solo betrachten oder vier Stationen gleichzeitig überwachen. Habt Ihr einen Auftrag erfolgreich absolviert, winkt eine Beförderung und nebst schmucken Orden. *mh*



Commander, ich habe den falschen Knopf gedrückt



Dringend benötigt: Eine Navigationshilfe für den Navigationsbildschirm

Genre: Strategie
Hersteller: Impressions
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Impressions
MS-DOS 40%
Grafik: 29% Sound: 23%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KByte RAM, VGA, 8 MByte Festplatte
Unterstützt: Soundblaster, Proaudio Spectrum, Roland, Matheprozessor, Maus
Geplant für: –


WELTNEUHEIT!
ABSOLUT SUPER!
4 X SUPER MARIO!
SUPER-MARIO 4 SUPER-SPIELE
DIE 16-BIT-SOFTWARE-„BOMBE" FÜR DAS SUPER NINTENDO™.
Das ist der absolute Wahnsinn: eine komplette Super Mario-Saga im 16-Megabit-Format für das Super Nintendo™.
3 Spiele aus der bereits legendären Super Mario Bros.® NES-Serie plus dem bisher nur in Japan veröffentlichten Super Mario Bros.® – The Lost Levels.
Das heißt: 4 x Super Mario Super-Spiele
● als 16-Bit-Versionen von: Super Mario Bros.®
+ Super Mario Bros. 2™
+ Super Mario Bros. 3™
+ Super Mario Bros.® – The Lost Levels
● Mit Schwierigkeitsgraden von einfach bis irrsinnig schwer.
● Mit neuer heißer 16-Bit-Grafik und fantastischem Super-Stereo-Sound.
● Mit batteriegestütztem Speicher für bis zu vier Spielstände in allen vier Spielen.
● Mit dem legendären Original-Gameplay.
Das neue Super Angebot von Nintendo®: „Super Mario All-Stars™" – die Software-„Bombe" für Dein Super Nintendo™ + Super Nintendo™ „Power-Station" = der absolute Videospiel-Hit von Nintendo®!
SUPER MARIO ALL STARS™
1 SUPER MARIO BROS.
2 SUPER MARIO BROS. 2
3 SUPER MARIO BROS. 3
4 SUPER MARIO BROS. THE LOST LEVELS
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Katzenkiller



Das Kätzchen faucht, der Laser raucht

Wing Commander Academy

Angesichts der Euphorie um Chris Roberts Söldnerdrama *Strike Commander* schien das Weltallgefecht *Wing Commander* ein wenig in Vergessenheit geraten zu sein. Derweil eine Origin-Crew bereits am dritten – und vorläufig letzten – Teil der *Wing Commander*-Serie arbeitet, versucht Origin nun die Wartezeit auf den Finalpart mit der *Wing Commander Academy* zu versüßen. Die *Wing Commander Academy* ist nichts anderes als ein Mission-Konstruktion-Kit. Auf Story, ellenlange Briefing-Sequenzen oder umfangreiche Zwischenszenen wurde komplett verzichtet. Dafür steht in *Wing Commander Academy* die pure Action Mensch gegen Kilrathi im Vordergrund. Per Mausklick baut Ihr Euch eine eigene Mission zusammen, bestimmt die Anzahl der Waypoints, die angeflogen werden sollen, verteilt feindliche Raumschiffe, Asteroiden und Minenfelder, plaziert Raumbasen, Bojen oder ausgestiegene Piloten und stellt den Schwierigkeitsgrad ein. Als Gegner lassen sich nicht nur verschiedene Kilrathi-Raumer aktivieren, sondern Ihr dürft auf Wunsch auch gegen terranische Schiffe antreten. 16 unterschiedliche Schiffstypen stehen dabei zur Wahl.

Wem das zuviel Arbeit ist, kann sich vom Computer per Zufall eine Mission erstellen lassen. Zu guter Letzt sucht Ihr Euch einen passenden Wingman und Euer eigenes Schiff, mit dem Ihr fliegen wollt, aus. Auch hier gilt: Neben "herkömmlichen" terranischen Schiffstypen könnt Ihr mit Kilrathiraumern durchs Weltall düsen. Sind alle Angaben für den aktuellen Einsatz gemacht, geht's los. Wie aus *Wing Commander* gewohnt, seht Ihr Eure Umgebung durchs Cockpit des eigenen Raumers in 3D-Grafik. Per Tastatur, Joystick oder Maus fliegt Ihr nun die selbstgebaute Mission nach.

Action-Puristen, die keine Lust zum Auftragsbasteln haben, greifen auf den speziellen Actionmodus von *Wing Commander Academy* zurück. Hier greifen Euch in immer stärker werdenden Wellen Feindschiffe an. Sind alle Feinde verglüht, gibt's eine kurze Punkteabrechnung, bevor die nächsten Angreifer anrücken. Vor jedem neuen Level wird Euer Schiff wieder aufmunitioniert, mit Treibstoff versehen und betankt sowie eventuelle Schäden repariert. Erwischt es Euch, heißt's "Game Over" und die erreichte Punktanzahl wird, nebst Eurem Namen, in einer High-Score-Liste eingetragen. *mh*


Wenn alle Schiffe zerstört sind, kommt die Punkteabrechnung

Die Kadetten sind nicht zu retten: Welche Mission bauen wir als nächstes?

gut

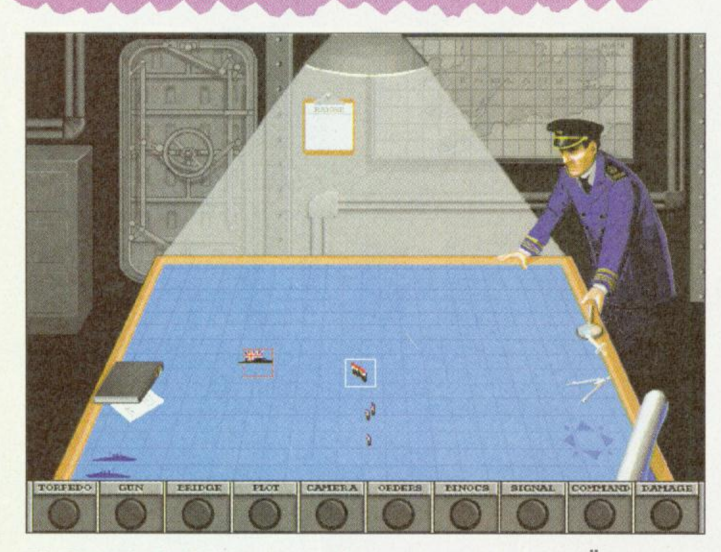
Man nehme *Wing Commander*, schnipple die komplette Hintergrundgeschichte, nebst Zwischen-, Vor-, und Endsequenzen weg, verzichte auf vorgegebene Missionen, greife auf ein bereits bestehendes Programmier-Tool (der Bastelbildschirm wurde von den Designern für die *Secret Missions* und *Special Operations* entworfen) zurück und übrig bleibt die *Wing Commander Academy*. Wer nur mal schnell in der Kaffeepause, ohne störendes Beiwerk, ein paar Weltall-Katzen zerstrahlen will, oder dem Kumpel von nebenan einen Auftrag der Marke "extra-hart" zusammenfummeln möchte, ist bei dem kurzweiligen Action-Spektakel der *Wing Commander Academy* sicher ganz hervorragend aufgehoben. *Wing Commander*-Jünger, die erst dann den Spannungspegel eines Kernkraftwerkes erreichen, wenn die Knallerei in eine ansprechende und motivationsfördernde Story eingebettet ist, sollten lieber auf den dritten Teil warten.

Genre: Action
Hersteller: Origin
Zirka-Preis: 130 Mark
Testmuster: Electronic Arts

MS-DOS	76%
Grafik: 77%	Sound: 68%

Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 386er mit 25 MHz, 2 MByte RAM, 10 MByte Festplatte
Unterstützt: Soundblaster/Pro Roland, Maus, Joystick
Geplant für: –

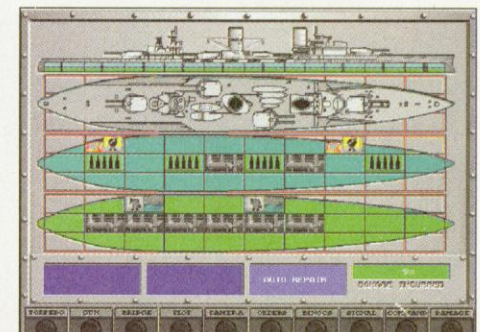
Dicke Pötte



Die Zentrale der Macht: Auf der Seekarte behaltet Ihr die Übersicht

Super

Wem das Spielprinzip von *Jütland* bekannt vorkommt, hat sicherlich schon mit dem Microprose-Spiel *Task Force 1942* ein paar Schiffe versenkt. Beide Programme ähneln sich in weiten Teilen ganz gewaltig: Von der Steuerung, den verschiedenen Schiffsstationen und den Spieloptionen gleichen sich die beiden Spiele fast wie ein Ei dem anderen. Die dicksten Unterschiede der beiden Programme sind nicht nur der historische Schauplatz – wobei das Software-Sorcery-Spiel eindeutig die Nase vorn hat – sondern auch die technische Ausführung. Derweil *Jütland* trotz der hohen Super-VGA-Auflösung von 640 x 480 in 256 Farben, grafisch – bis auf die exquisiten Zwischenbilder – ein wenig hinter der Microproschen Flotte hinterherdümpelt, holt *Jütland* durch die voluminösen Soundeffekte und die taktisch etwas anspruchsvolleren Anforderungen wieder auf.

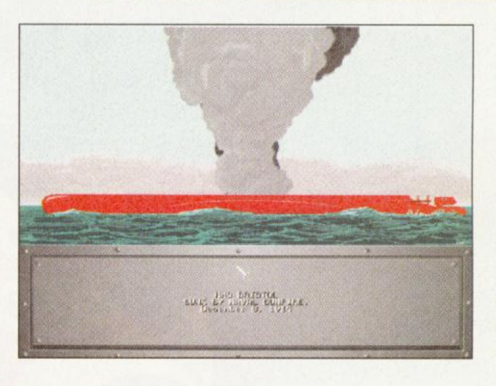


Die Reparaturtrupps bei der Arbeit

Jütland

Am 31. Mai 1916 um 14 Uhr 32 eröffnete der britische Kreuzer Galatea auf eine Entfernung von 13 Kilometern das Feuer auf den deutschen Kreuzer Elbing. Mit diesen Schüssen begann die erste, und einzige, moderne Seeschlacht zwischen zwei Schlachtschiffflotten. Der Schauplatz dieser Auseinandersetzung ist genauso Geschichte, wie der Ausgang des Seegefechts: In der Skagerrak-Meerenge zwischen Norwegen und Dänemark zog die kaiserliche Marine den kürzeren. Insgesamt waren 254 Schiffe, mit einer Gesamttonnage von 1600000 Tonnen Wasserverdrängung, an der Schlacht beteiligt, darunter 16 Großkampfschiffe (sogenannte Dreadnoughts) auf deutscher und 28 auf britischer Seite. Wer sich als Admiral im heimischen Wohnzimmer an der Skagerrak-Schlacht versuchen möchte, kann dies in dem "Software Sorcery"-CD-ROM-Spiel *Jütland* nun tun. Wahlweise spielt Ihr in *Jütland* entweder eines von sechs vorgegebenen Seegefechten als britischer oder deutscher Kapitän an Bord Eures Wunschschiffes, Ihr versucht Euch als Oberbefehlshaber über einen einzelnen Flottenverband, oder übernehmt gar die ganze Flotte im kompletten ersten Weltkrieg. Hier entscheidet Ihr nicht nur über Auslauftermine und gebt Zielgebiete an, sondern müßt die Herstellung neuer Schiffe überwachen.

Als Kapitän eines Soloschiffes ist die Kommandobrücke Eures Flaggschiffes die Schaltzentrale. Per Mausklick auf eine Menüleiste begebt Ihr Euch in die verschiedenen Schiffsabteilungen, korrigiert auf einer zoombaren Übersichtskarte den Kurs, visiert Ziele an, feuert die Kanonen oder Torpedos ab, und teilt Reparaturcrews zur Beseitigung von Schäden ein. Befehligt Ihr einen ganzen Verband, gelten Eure Kommandos für alle Schiffe und werden mittels Flaggensignal weitergegeben. Trefft Ihr auf einen gegnerischen Flottenverband, feuern die Geschütze automatisch auf einen anvisierten Feind, oder Ihr versucht, selbst das gegnerische Schiff zu versenken. – Zielt Ihr zu hoch oder zu niedrig, werden Eure Schießkünste via digitalisierter Sprachausgabe passend kommentiert. Per Knopfdruck läßt sich zudem das Geschehen auch von einer Außenperspektive beobachten, Wasserfontänen künden von einem Fehlschuß, ein aufflammendes Feuer von einem Treffer. Passiert etwas Besonderes, wird eine passende Animationssequenz eingeblendet. *mh*



Passiert etwas Besonderes, wird eine Zwischensequenz eingeblendet

Im Visier unserer Geschütze dümpelt ein Feindschiff

Genre: Strategie
Hersteller: Software Sorcery
Zirka-Preis: 180 Mark
Testmuster: Galaxy
CD-ROM 84%
Grafik: 54% Sound: 73%
Schwierigkeit:
Minimal: 386er mit 20 MHz, 4MByte RAM, CD-ROM 20 MByte Festplatte, VGA
Unterstützt: Soundblaster/Pro Proaudio Spectrum, Maus, SVGA
Geplant für: –



Ihr entwickelt Eure Stadt aus einer Miniburg und einem Charakter

Stronghold

Derweil der berühmte "Aufschwung" in unseren Breiten scheinbar noch ein wenig auf sich warten läßt, Politiker eher durch schmissige Reden, denn durch Taten glänzen, haben wir jetzt die Gelegenheit, am Computermonitor für den in der Realität vermißten Bauboom zu sorgen. In SSIs neuem Programm Stronghold, einer Mischung aus Fantasyrollenspiel, Populous und Sim City müßt Ihr als König eines Sagenlandes eine blühende Gemeinde errichten und gegen eventuell auftauchende Monsterheere verteidigen. Vor dem Spielstart sucht Ihr Euch entweder eines von sechs fertigen Szenarios aus oder laßt den Computer per Zufall ein frisches Land entwerfen. Habt Ihr Euch entschieden, müßt Ihr wie in einem Rollenspiel Euren Hauptcharakter zusammenbasteln. Zur Auswahl stehen beispielsweise Elfen, Zwerge, Halblinge oder simple Menschen. Je nachdem welche Klasse Euer König hat, bekommt Ihr bestimmte Untertanen: Ein Krieger bekommt nur Krieger als Einwohner, ein Elf nur Elfen. Neben Eurer Hauptfigur könnt Ihr zusätzlich vier weitere Charaktere – quasi als Eure Fürsten – erschaffen. Entscheidend ist die Gesinnung des künftigen Königs. Wahlweise ist der Herrscher rechtschaffen, neutral oder chaotisch. Je nach Einstellung gelten andere Bedingungen, um Stronghold erfolgreich zu beenden. Ein neutraler Herrscher (die schwerste Einstellung) muß nicht nur eine bestimmte Anzahl Untertanen um sich scharen, sondern auch alle Feinde im Land besiegen. Ein rechtschaffener König begnügt sich nur mit einer großen Gemeinde.

Die Statistik gibt Auskunft über Eure Fortschritte

Laß die Drachen krachen: Kämpfe laufen automatisch ab

Sind alle Einstellungen gemacht, seht Ihr eine Übersichtslandkarte Eueres künftigen Reiches. Per Mausklick setzt Ihr Euren Charakter in der Wildnis ab – meistens sind sogleich mehrere Untertanen dabei, die sofort anfangen, Euer Schloß aufzubauen. Dabei wird von der Übersichtskarte auf eine 3-D-Ansicht des aktuellen Gebietes umgeblendet. – Hier seht Ihr Eure Untertanen, die sich auf dem Gelände befinden, herumwuseln. Jedes 3-D-Feld besteht aus vier kleineren "Abschnitten", die von Euch bebaut werden können. Bauen nimmt einen wesentlichen Anteil am Spiel ein. Auf Kommando legen Eure Untertanen Felder an und Sümpfe trocken, buddeln nach

Super

Meine Krieger murren: Zu wenig Wohnungen, zu wenig Nahrungsmittel und zu wenig Taschengeld. Nebenbei klagen Volkers Magiermeister über eine anrückende Schar wilder Orks, Christians Halblinge trödeln beim Mauerbau, Knuts Elfen sind gerade auf einem Feldzug und Sönkes Zwerge brauchen dringend eine Bank. Was mit einer Miniburg und einer handvoll Häuser als gemütliches Bauprojekt begann, entwickelte sich schnell zur brodelnden Metropole mit hektischer Betriebsamkeit. An allen Ecken und Enden der Siedlung wird gesägt, gebuddelt und gegraben, daß es eine Pracht ist. Als "Bürgermeister" der Fantasygemeinde hat man alle Hände voll zu tun: Hier einen Neubauauftrag erteilen, dort ein Gebäude modernisieren, ein paar Felder anlegen, eine Armee zusammenstellen oder beim Nachbarn schlichte Aufbauhilfe leisten. Besonders bei der nachbarschaftlichen Maurersolidarität zeigt sich die Liebe zum Detail. Ohne Probleme kann man einem neuen und entsprechend finanzschwachen Charakter hilfreich unter die Arme greifen, beim Kampf gegen Monster kommt ein gut gemischtes Team besser voran, als der coole Einzelkrieger, sogar der Jahreszeitenwechsel wurde bedacht. Für die nötige taktische Herausforderung sorgen die intelligenten Gegner: Wer nicht rechtzeitig die passende Vorsorge trifft, wird beim Feldzug gegen einen Orkhäuptling ein paar böse Überraschungen erleben. Besonders erfreulich: Wer auf Prügeleien verzichten und sich – ganz der Pazifist – auf den Aufbau seiner Gemeinde konzentrieren will, greift auf den friedlichsten Landstrich zurück, ohne mit spielerischen Abstrichen zu rechnen. Mit Stronghold beweißt SSI, daß innovative Spielideen noch nicht ausgestorben sind.



Bauboom: Eure Untertanen werkeln fleißig

Geschafft: Wir werden zum König des Landes gekrönt

Erzen oder Gold, bauen neue Wohnhäuser oder wichtige Einrichtungen wie Banken, Marktplätze, Schmieden, Aussichtstürme oder Stadtmauern – jede Charakterklasse hat zudem verschiedene Spezialgebäude. Bauen ist lebenswichtig: Nur mit ausreichend Wohnraum und genügend Nahrungsmitteln überlebt und wächst Eure Gemeinde. Was Eure Leute haben wollen, erfahrt Ihr durch einen Klick auf einen Bewohner, der dann seinen Kommentar zur aktuellen Lage abgibt. Meckert der Einwohner beispielsweise über zuwenig Nahrung, müssen neue Felder angelegt werden. Gebaut werden kann jedoch nur, wenn sich ein Bewohner auf dem aktuellen Bauabschnitt befindet, außerdem müssen Gebäude oder Anlagen laufend in Schuß gehalten werden. Zieht Ihr einen Untertanen von einem bebauten Abschnitt ab, werden alle Bauvorhaben hier gestoppt und bereits fertige Gebäude verfallen. Natürlich kostet das Bauen Geld. Genügend Kapital bekommt Ihr durch das Errichten spezieller Geschäfte (z.B. eines Basars) oder durch den Ertrag der Felder. Dabei hat jeder Eurer Lokalfürsten einen eigenen Staatsschatz für künftige Projekte; durchs Bauen besonderer Marktplätze wird außerdem Kapital in einer Gemeinschaftskasse gesammelt, auf die jeder Charakter Zugriff hat. Wer einer neuen Spielfigur



Schneller: Die Hütte muß bis morgen fertig sein

Zwergen bauen solche Burgen

Mit dem sozialen Wohnungsbau ist das so eine Sache. Kaum haben meine Mannen die Speere in die Ecke gestellt und zur Maurerkelle gegriffen, poliert die unfreundliche Schreckwurm-Kolonie aus dem Nachbartal die Krallen und sattelt zum Angriff auf mein Computerlegoland. Dabei könnten mir die kriegerischen Mollusken am liebsten gestohlen bleiben, mir würde es völlig reichen, Dörfer, Burgen und Basare in die herrliche 3-D-Aussicht zu bauen. *Stronghold* macht's dem tatendurstigen Feldherren nicht leicht: Der Städtebau ist so witzig und spannend, daß man ganz vergißt, die ehrgeizige Konkurrenz in Schach zu halten. Irgendwann stehen die Barbaren dann vor den nagelneuen Stadtmauern und wir müssen mal eben ganz schnell eine Miniarmee ausheben. SSI hat mit *Stronghold* einen Sechser im Monsterlotto gelandet.
Die ungewöhnliche Mischung aus *Populous*, Powermonger, *Sim City* und D&D-Rollenspiel ist genau die richtige Frischzellenkur nach den eher mäßigen Programmen der letzten Zeit. Auch Nicht- und Neustrategen kommen nach kurzer Eingewöhnungszeit mit Spielablauf, Perspektive, Informationsmenüs und Steuerung prima zurecht. Ritter Weitz rät: Kaufen und sicher in der heimatlichen Schatzkammer verstauen.



Wichtig: Eine Stadtmauer umschließt Eure Gemeinde

Auf der Karte seht Ihr auch Feinddörfer

Laßt Ihr die Burg allein, verfällt das Gemäuer schon nach kurzer Zeit

aktive Bauhilfe leisten will, läßt erst auf eigene Kosten die nötigen Einrichtungen fertigstellen und überträgt dann die fertigen Gebäude oder Farmen an den neuen Besitzer. Damit nicht genug, lassen sich die meisten der Einrichtungen zusätzlich — gegen Aufpreis — aufrüsten. Ein kleines Kriegerhäuschen der Stufe Eins beherbergt nur 8 Personen und bietet Stauraum für 10 Einheiten Nahrungsmittel. In der Stufe Drei passen 80 Leute in das Haus.

Allerdings seid Ihr nicht allein auf weiter Flur: Je nachdem, ob Ihr Euch bei Spielbeginn für einen friedlichen Landstrich, ein feindliches Gebiet entschieden oder gar per Hand die Anzahl der auftauchenden Feinde varriert habt, wird Euer Königreich von computergesteuerten Mieslingen bevölkert. Derweil ein paar dumme Monster kaum Probleme bereiten, sind intelligentere Gegner eine echte Bedrohung. Ein Orkhorde, eine Goblinschar oder ein Kriegerklan streift nämlich nicht ziellos durchs Land, sondern bastelt ebenfalls an einer eigenen Gemeinde. Je länger Ihr nichts dagegen unternehmt, desto stärker werden die Mitstreiter, errichten Hütten, bestellen Felder oder bauen gar ihrerseits ein paar Stadtmauern. Um einen feindlich gesonnenen Nachbarn zu besiegen, müßt Ihr das jeweilige Hauptquartier des Feindes zerstören. Dazu aktiviert Ihr Eure Untertanen und schickt Sie in das feindliche Gebiet – dies funktioniert ähnlich wie bei Populous mit einer Art Bevölkerungsmagneten.

Kämpfe laufen automatisch ab – Ihr habt keinen Einfluß darauf. Sind Eure Untertanen siegreich, gibt's Erfahrungspunkte für erledigte Monster und einen Bonus für ein zerstörtes Hauptquartier. Expansionswillige Herrscher übernehmen dann kurzerhand die so eben neu eroberten Gebäude. mh

Genre: Strategie
Hersteller: SSI
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Softgold

MS-DOS 85%

Grafik: 71% Sound: 79%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 386er mit 25 MHz, 2 MB RAM, 10 MB Festplatte, VGA, Maus
Unterstützt: Soundblaster/Pro, Roland
Geplant für:

Krieg der Welten



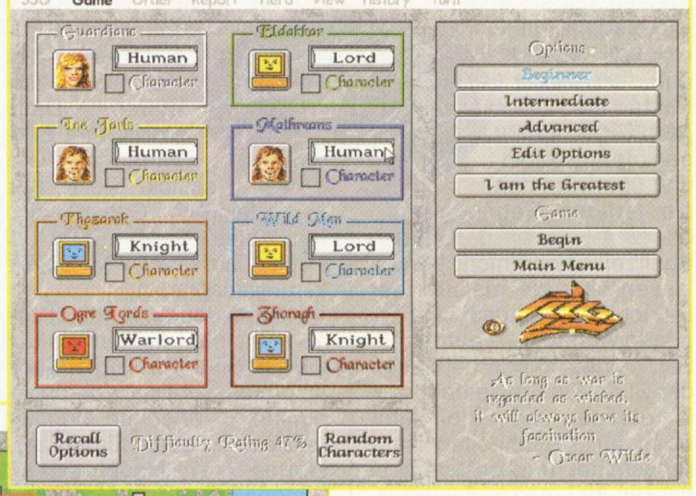
Kurz vor dem Gefecht sammeln sich unsere Truppen

Da sage noch mal einer, daß die Spieleindustrie nicht auf die Wünsche ihrer Kunden eingeht. SSG beweist mit *Warlords 2* genau das Gegenteil. Die Liste der Verbesserungsvorschläge scheint ziemlich lang gewesen zu sein, denn die Veränderungen gegenüber dem Vorgänger sind – wenn auch erst auf den zweiten Blick erkennbar – ziemlich umfangreich. Von der verfeinerten Grafik, über eine komfortablere Benutzerführung, bis zu wichtigen Features (das Diplomatiemenü, Landkartengenerator, Truppenauswahl) haben die australischen Designer kaum eine Anfrage außer acht gelassen. Besonders erfreulich: Unter dem Wust der Veränderungen hat das Spielprinzip nicht gelitten. *Warlords 2* ist für jeden Hobbygeneral – vor allem durch das tolle Tutorial-Szenario und die Hilfsoption – oder ausgeschlafenen Strategiegenius – im hohen Schwierigkeitsgrad ist der Computer ein knackiger Gegner – ein Quell der Freude. Kaum war das Programm in der Redaktion eingetroffen, lieferten sich die redaktionsinternen Taktikfans vor einem hastig bereitgestellten Rechner tagelange hitzige Gefechte: Derweil Christians Elfenkrieger regelmäßig von Volkers Kreuzrittern und Michaels Orkheeren in die Mangel genommen wurden, überrannten Knuts Zwergenscharen den halben Kontinent. Für dieses gelungene Remake erntet SSG einen deutlichen Punktezuwachs, scheitert allerdings aus zwei Gründen an der Prädikatsmarke: Einen echten Innovationsschub vermissen wir genauso schmerzlich, wie eine Linkoption (mit acht Leuten wird's am Rechner ganz schön eng).

Warlords 2

Die kleine, hauptsächlich durch knallharte Strategiespiele bekannte australische Firma SSG, gewann vor über zwei Jahren mit dem extrem einfachen Taktikprogramm *Warlords* (Test in *POWER PLAY 4/91*) auch unter Strategieeinsteigern eine treue Anhängerschar. Leider vermißten zahlreiche Spieler eine Reihe von zusätzlichen Features an Warlords und schickten ihre Wunschlisten an die Programmierer. Mit Erfolg: Bei SSG nahm man sich die Anregungen zu Herzen und verarbeitete die Anregungen in *Warlords 2*. Am grundsätzlichen Spielprinzip hat sich gegenüber dem Oldie kaum etwas geändert. Als Feldherr müßt Ihr wahlweise alleine gegen bis zu sieben Computergegner oder eine entsprechende Anzahl menschlicher Mitspieler antreten. Ziel des Spieles ist es, alle anderen Feldherren zu besiegen. Der Clou dabei: Während des Spiels könnt Ihr mittels Diplomatiemenü mit verschiedenen anderen Herrschern einen Friedenspakt schließen, oder dem Nachbarn eine Kriegserklärung vorbeischicken.

Vor dem Start sucht Ihr Euch entweder ein vorgegebenes Schlachtfeld aus, oder laßt den Computer per Zufall einen neuen Kontinent berechnen. Ihr stellt ein, wie hoch der Anteil an Wäldern, Gebirgen, Meeren und Flachland ist und variiert die Anzahl der Städte – der Computer bastelt dann aus Euren Daten den passenden Kampfschauplatz. Umfangreich sind auch die Einstelloptionen für den Schwierigkeitsgrad. Es lassen sich nicht nur



Einstellbar: Die Stärke des Computergegners läßt sich in fünf Stufen variieren



Den Spöttern zum Trotz: Wir sind die Nummer Eins

Über 5.000 lieferbare Spiele!

DIE TRAUMFABRIK

SPIELE GMBH ©

Deutschlands größter Shop für Video- und Computergames

	PC	CD	AMIGA
1869 ++	89,95	-	74,95
7th Guest +	-	149,95	-
A-Train ++	99,95	-	99,95
A-Train Construction-Set ++	59,95	-	49,95
A.T.A.C. +	99,95	-	89,95*
Abandoned Places 2 ++	89,95*	i.V.	74,95
Aces of the Pacific +	89,95	-	-
Aces of the Pacific : 1946 +	29,95	-	-
Aces over Europe	99,95	-	-
Airbucks 1.2 ++	99,95	i.V.	-
Ambermoon ++	i.V.	-	89,95*
Ambush at Sorinor	99,95	-	i.V.
Ancient Art of War i. t. Skies ++	89,95	-	89,95
Armored Fist	99,95*	-	-
Battletech 2 +	i.V.	-	-
Battle Isle 1 inc. Data Disk 1 ++	89,95	-	89,95

Warlords 2

Endlich ist es soweit! Tolle Grafik, Zufallsszenarien, taktischer Tiefgang, Vektorouting,Tutorial. Atmosphärische Digi-Effekte, umfangreiche Statistiken, verbesserte Produktions- und Kampfmöglichkeiten. 1-8 Spieler. Eignet sich auch hervorragend als Briefspiel mit kreisender Spielstands-Disk. Komplett in Englisch. Unbedingt zugreifen, es lohn sich bestimmt...

PC 99,95 MAC i.V.

	PC	CD	AMIGA
Battle Isle Data Disk 2 ++	49,95	-	49,95
Beneath a Steel Sky +	89,95*	-	79,95*
Betrayal at Krondor ++	89,95	-	-
Blue Force +	94,95	119,95*	-
Buck Rogers 2 ++	89,95	-	?????
Bundesliga Manager Prof. 2 ++	74,95	-	74,95
Burn Time ++	89,95*	-	74,95*
Burning Steel ++	89,95	-	-
Burning Steel Data Disks ++	59,95	-	-
Buzz Aldrins Race into Space ++	94,95	-	-
Carriers at War Construction Kit	59,95	-	-
Chaos Engine +	i.V.	-	69,95
Chessmaniac and 5 Billion +	99,95	109,95	-
Civilization ++	99,95	119,95*	89,95
Clash of Steel	89,95	-	-
Coaches Club Football	99,95	-	-
Comanche ++	99,95	-	-
Comanche Data Disk ++	59,95	-	-
Cyberrace	99,95*	i.V.	i.V.
Dark Mere ++	89,95*	-	74,95*
Dark Queen of Krynn ++	89,95	-	79,95*
Dark Sun 1	89,95*	-	i.V.
Death Knights of Krynn ++	89,95	-	79,95
Die Schöne und das Biest ++	99,95	i.V.	-
Die Siedler ++	i.V.	-	89,95*
Dogfight ++	99,95	-	89,95*
Doom	i.V.	i.V.	-
DSA Die Schicksalsklinge ++	89,95	-	84,95

Falcon 3.0 Mig 29/ Flight Simulator 5.0

Nach Tornado, schlagen sie wieder zu: Einmal der Böse sein... Mig 29 pur sowie Update auf das Hauptprogramm Falcon 3.0, englische Anleitung, 3Disks. Läuft nur in Verbindung mit Falcon 3.0, englische Anleitung. Außerdem interessantes Keybord-Layout für Falcon 3.0 lieferbar (44,95 DM)! Fragen Sie nach unseren unsagbar günstigen Falconpaketen! Für friedlichere Naturen ist der Flightsimulator 5.0 genau das richtige. Nur selber fliegen ist schöner.

Falcon 3.0 Mig 29 DM 89,95
Flightsimulator 5.0 DM 129,95

	PC	CD	AMIGA
Dune 1 ++ / + / ++	89,95	159,95	84,95
Dune 2 ++	89,95	i.V.	74,95
Dungeonmaster + Chaos Strikes Back ++	-	-	69,95
Eco Quest 2 ++ / +	99,95*	i.V.	-
Eishockey Manager ++	89,95	-	89,95
Elisabeth ++	89,95*	i.V.	i.V.
Empire Deluxe SVGA ++	99,95*	-	i.V.
Entity ++	79,95*	-	69,95*
Eye of the Beholder 1 ++	89,95	-	79,95
Eye of the Beholder 2 ++	89,95	-	89,95
Eye of the Beholder 3 ++/-/++	89,95*	119,95	i.V.
F-117 A +	99,95	-	89,95*
F-15 Strike Eagle 3 +	99,95	i.V.	-

	PC	CD	AMIGA
Falcon 3.0 +	99,95	-	-
Falcon 3.0 Mig 29	99,95	-	-
Falcon 3.0 Oper. Fighting Tiger +	59,95	-	-
Fantasy Empires	89,95*	-	-
Fields of Glory ++	99,95	-	i.V.
Flashback ++	74,95	-	69,95
Flightsimulator 5.0	129,95	-	-
Forgotten Castle	i.V.	-	-
Formula 1 Grand Prix ++	99,95	-	89,95
Freddy Pharkas ++	99,95	i.V.	-
Front Page Sports Football	89,95	-	-
Gateway 2	99,95	119,95*	-
Gateway to Savage Frontier ++	89,95	-	79,95
Global Conquest +	99,95	-	-
Goal ++	69,95*	-	69,95
Gunship 2000 +	99,95	114,95	89,95
Gunship 2000 Mission Builder +	59,95	s.o.	i.V.
Hardball 3 +	79,95	-	-
Harpoon 1.2.1 +	99,95	-	94,95
Harpoon Battlesets +	49,95	-	39,95
Harpoon Szenario Editor +	49,95	-	44,95
Harrier Jump Jet ++	99,95	-	i.V.
High Command	99,95	-	-
Hired Guns +	84,95*	-	69,95*
History Line 1914 - 1918 ++	89,95	-	89,95
Indiana Jones 4 ++ / + / ++	94,95	109,95	89,95
IndyCar Racing +	89,95*	-	-
Inka ++	99,95	129,95	-
Iron Helix	-	169,95*	-
Ishar 2 ++	89,95	-	69,95*

NHL Hockey

Das Eishockeyspiel der Superlative aud PC. Originalgetreue Bewegungsabläufe, umfangreiches Statistikteil, Ligamodus. Gravis-Gamepad empfohlen.

DM 89,95*

	PC	CD	AMIGA
Jagged Alliance	i.V.	-	-
JOYPAD GRAVIS	59,95	-	-
JOYSTICK GRAVIS PRO	99,95	-	79,95
JOYSTICK THRUSTMASTER FLIGHT	199,95	-	-
JOYSTICK THRUSTMASTER WEAPON	199,95	-	-
Journeyman Project	-	169,95*	-
Kings Quest 5 ++ / + / ++	109,95	109,95	84,95
Kings Quest 6 ++ / + / ++	99,95	109,95	i.V.
Lands of Lore 1	89,95	i.V.	-
Larry 5 ++	99,95	109,95*	84,95
Laura Bow 2 ++ / +	99,95	109,95	-
Legend of Kyrandia 1 ++ / + / ++	89,95	89,95	109,95
Legend of Kyrandia 2 ++ / + / ++	89,95*	i.V.	i.V.
Lemmings 2 ++	89,95	-	69,95
Links 386 Pro SVGA +	99,95	i.V.	-
Links Kurse ab	49,95	-	39,95
Lionheart ++	-	-	69,95
Loom ++ / + / ++	79,95	119,95	74,95
Lord of the Rings 1 + / ++	-	169,95	79,95
Lord of the Rings 2 + / ++	84,95	-	74,95*
Lost Treasures of Infocom 1	119,95	-	119,95
Lost Treasures of Infocom 2	109,95	-	-
Lothar Mathäus ++	79,95*	-	69,95*
Maniac Mansion 2 ++	94,95*	i.V.	-
Might & Magic 3 ++	89,95	-	79,95
Might & Magic 4 ++	89,95	-	-
Might & Magic 5 ++	94,95	-	-
Monkey Island 2 ++	89,95	i.V.	89,95
NCAA Basketball	99,95*	-	-
NHL Hockey	94,95*	-	-
Pacific Strike +	i.V.	i.V.	-
Patriot +	99,95	-	-
Patrizier ++	89,95	109,95	79,95
Pax Imperia	119,95*	-	-
Perfect General ++	89,95	-	89,95
Perfect General Data Disk ++	69,95	-	69,95
Pinball Dreams +	74,95	-	69,95

030/6946043

10.30 -18.30 h Versandtelefon Sammelnummer

Spielneuheiten am lfdn. Band: 030/69441 56

Fax-Line: 030/694 42 56

	PC	CD	AMIGA
Pinball Fantasies ++	i.V.	-	69,95
Pirates Gold SVGA ++	99,95	i.V.	-
Planets Edge ++	89,95	-	-
Police Quest 3 ++	99,95	i.V.	-
Pools of Darkness ++	89,95	-	79,95
Populous 2 +	89,95	-	69,95
Powermonger +	89,95	-	74,95
Prince of Persia 2 +	84,95	-	74,95*
Protostar 1 ++	99,95	i.V.	-
Quest for Glory 1 VGA	89,95	i.V.	-
Quest for Glory 3 ++	99,95	i.V.	-

Tornado

Die Optionen reichen vom Simulationstraining bis hin zu Missionsaufträgen, an denen mehrere Maschinen teilnehmen. Beispiellose Autentizität. Modem- und Linkoptionen, hochdetaillierte Simulation mit extremer Spieltiefe. Stellen Sie sich zusammen mit Ihrem Geschwader der Herausforderung. Vectorgrafik in höchster Vollendung.

PC DM 89,85 MAC i.V. Amiga DM 79,95* Atari ST i.V.

	PC	CD	AMIGA
Railroad Tycoon Deluxe SVGA	99,95	i.V.	-
Railroad Tycoon Deluxe SVGA ++	99,95*	i.V.	-
Rebel Assault	-	i.V.	-
Red Baron ++	99,95	-	-
Red Crystal	89,95*	-	-
Return of the Phantom ++	99,95*	i.V.	i.V.
Return to Zork	99,95*	i.V.	-
Ringworld +	99,95	109,95	-
Rules of Engagement 2	99,95*	-	-
Seal Team +	94,95*	-	-
Sensible Soccer 93 ++	69,95	-	69,95
Shadow of the Comet ++	94,95	129,95*	84,95*
Shadowcaster	i.V.	i.V.	-
Sherlock Holmes 1 ++ / +	99,95	119,95*	-
Siege 1 inc. Data Disk	89,95	-	i.V.
Silent Service 2 +	94,95	-	89,95
Sim Ant ++	99,95	-	99,95
Sim City Deluxe +	89,95	-	89,95
Sim Earth ++	99,95	-	89,95
Sim Farm +	99,95*	-	i.V.
Sim Life ++	99,95	-	99,95*

Patch-Service

Versagt Euer Soundtreiber, bei bestimmten Spielen? Stürzt das Spiel immer wieder an der gleichen Stelle ab? Dann ist dies ein typischer Fall für Dr. PATCH! Gegen einen Selbstkostenbeitrag bieten, wir eine umfangreiche Liste von lieferbaren Patch-Files. Diese sind bei Bedarf ebenfalls bei uns zu beziehen. Einfach mal schriftlich anfragen, vielleicht, hat Dr. PATCH auch für Euer Problem eine Lösung. Ein Tip an die Hersteller, produziert doch endlich einmal fehlerfreie Spiele. Gebt Bugs keine Chance!

	PC	CD	AMIGA
SOUNDBLASTER 2.0 DELUXE +	199,00	-	-
SOUNDBLASTER PRO ASP 16 +	499,00	-	-
SOUNDBLASTER CD Discovery +	889,00	-	-
Space Crusade ++	84,95	-	69,95
Space Hulk ++	94,95	-	84,95*
Space Quest 1 - 4 Paket	109,95	-	-
Space Quest 1 VGA +	94,95	-	84,95
Space Quest 4 ++	99,95	109,95	69,95
Space Quest 5 ++ / +	99,95	109,95*	-
Spaceship Warlock	-	i.V.	-
Spaceward Ho! ++	99,95	-	i.V.
Spelljammer 1 ++	89,95*	-	-
Star Trek 25th Anniversary ++ / + / ++	94,95	129,95*	i.V.
Star Trek Judgement Rites	89,95*	-	-
Starlord	99,95*	-	-
Streetfighter 2 ++	79,95*	-	69,95
Strike Commander +	99,95	i.V.	-
Strike Commander Missions +	49,95	s.o.	-
Strike Commander Speech Disk +	44,95	s.o.	-

Über 5000 lieferbare Spiele · Software zum Anfassen. Heute bestellt, gestern geliefert?! UPS-Versand zum Postpreis! Berlins größtes Lager · Himmlische Preise und göttlicher Service · Probieren und Staunen.

	PC	CD	AMIGA
Stronghold	89,95	-	-
Subwar 2050 +	99,95*	-	-
SWOTL	89,95	129,95	-
Syndicate ++	94,95	i.V.	69,95
Take a Break : Pinball	89,95	-	-
Task Force 1942 +	99,95	-	i.V.
Terminator 2029	119,95	-	-
The Games Summer Challenge +	84,95	-	-
The Legacy ++	99,95	i.V.	i.V.
Their Finest Hour +	74,95	-	74,95
Tony Larussa Baseball 2	89,95	-	-
Tony Larussa Baseball 2 Datendisks	49,95	-	-
Tornado +	89,95	-	79,95*
Treasures of the Savage Frontier ++	89,95	-	79,95*
Turrican 3 ++	-	-	69,95*
Ultima 6 +	s.o.	s.o.	69,95
Ultima 7-1 Die schwarze Pforte ++	99,95	-	-
Ultima 7-1 Mission : Forge of Virtue +	49,95	-	-
Ultima 7-2 Serpent Isle +	99,95	-	-
Ultima 7-2 Mission Silver Seed +	54,95	-	-
Ultima Hexalogie 1-6	-	119,95	-
Ultima Trilogie 1-3	119,95	-	-
Ultima Trilogie 4-6	99,95	-	-
Ultima U1 + Wing Commander 2	-	119,95	-
Ultima U1 Stygian Abyss +	89,95	-	-

Lothar Matthäus

Faszinierendes Action-Fußball mit atemberaubenden Torszenen. Bundesliga 93/94, Versachiedene Wettereinflüsse, unterschiedliche Perspektieven, Super Sonderkulisse, Zeitlupenfunktion, Taktikeditor, gute Animation, einstellbare Schwierigkeitsgrade.

PC 79,95* Amiga 69,95*

	PC	CD	AMIGA
Ultima U2 Labyrinth of Worlds +	99,95	-	-
Uncharted Waters	109,95	-	-
Unlimited Adventures	89,95	-	-
V for Victory 3	99,95	-	-
V for Victory 4	99,95*	-	-
Wall Street Manager - Rags to Riches ++	94,95*	-	-
Warlords 2	109,95	-	-
Wayne Gretzky Hockey 3	89,95	-	-
Whales Voyage ++	89,95	-	74,95
When 2 Worlds War	99,95	-	i.V.
Wing Commander 1 ++	-	-	69,95
Wing Commander 1 Academy +	59,95*	-	-
Wing Commander 1 Deluxe +	94,95	109,95	-
Wing Commander 2 ++	99,95	-	-
Wing Commander 2 Deluxe +	i.V.	109,95	-
Wing Commander 2 Zusatzdisketten +	49,95	s.o.	-
Wizardry 6 ++	49,95	-	69,95
Wizardry 7 ++	99,95	-	89,95*
X-Wing +	94,95	-	-
X-Wing Missions +	44,95	-	-
Xenobots +	94,95	-	-

+ mit deutscher Anleitung oder Kurzanleitung
++ Programm komplett in Deutsch

Pax Imperia

Absolutes Kultspiel, bis zu 16 Spieler, Netzwerkversion geplant. Folgende Features sind enthalten: Städtebau, Raumschiffdesign, Wirtschaft, Forschung, Kämpfe, Spionage, Entdeckungen, Kolonisierung fremder Planeten. Wer Spaceward Ho! mochte, der wird dieses Game geradezu verschlingen. Komplett in englisch.

PC 129,95* MAC 139,95

LÖSUNGSBÜCHER	US	DT
Civilization Strategy Guide PRIMA 370 S.	59,95	-
DSA (Hersteller)	-	29,80
Dynamix Great War Planes PRIMA 340 S.	59,95	-
Empire Strategy Guide PRIMA	59,95*	-
Eye of the Beholder 3	49,95	29,95
Falcon 3.0 Air Combat+Disk. PRIMA 365 S.	59,95	-
Gunship 2000 PRIMA 230 Seiten	59,95	-
Lucasfilm Air Combat PRIMA 470 Seiten	59,95	-
Might & Magic 5	49,95	29,95
Strike Commander	59,95	19,95*
Ultima 4 - 6 Avatar Adv. PRIMA 400 Seiten	79,95	-
Ultima 7 Teil 2	59,95	29,95
Ultima Underworld 2	49,95	24,95
Wizardry 7	59,95	39,95
X-Wing Strategy Guide PRIMA 420 Seiten	59,95	-

+ + + + **PC** + + + + + **AMIGA** + + + + + **CD · ROM** + + + + **ATARI · ST** + + + + + **SUPER · NES** + + + + + **MEGA · DRIVE** + + + + + **MEGA · CD** + + + +
+ + + + **MAC · CD** + + + + + **GAME · GEAR** + + + + + **LYNX** + + + + + **GAMEBOY** + + + + + **BRETTSPIELE** + + + + + **ROLLENSPIELE** + + + + + +

Händleranfragen erwünscht!

Himmlische Shops auch in Eurer Nähe? Wir suchen Geschäftspartner, Filialleiter und Räumlichkeiten in allen deutschen Großstädten. Habt Ihr Interesse in einem erstklassigen Team zu arbeiten, wendet Euch bitte an u.g. Adresse. Anfragen werden diskret behandelt.

Alle Preise verstehen sich als Versandpreise! Ladenpreise variieren, Ladenverkauf ist leider mit höheren Kosten verbunden. Wir bitten um Euer Verständnis. Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Die Preise sind gültig, solange unser Vorrat reicht. Bis 100 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten, bis 200 DM: 6,50 DM, bis 300 DM: 4,50 DM, bis 400 DM: 2,50, darüber ist der ganze Spaß umsonst. Post-Express sowie UPS-Air kosten 8,00 DM mehr, Sicherheitskarton +3 DM, Diskettentest +3 DM. Bei Vorkasse -50% Versandkosten, ab 200 DM Versandkostenfrei. Der Versand erfolgt wahlweise mit Post oder UPS, zum gleichen Preis! Wir gewähren auf SOFTWARE ein HALBESJAHR GARANTIE. Auf SEGA-, NINTENDO-, und NEO GEO-Produkte sogar 1 Jahr Garantie. Allerdings wird keine Haftung für die Kompatibilität der Cartridges + Adapter übernommen. Unser Anrufbeantworter ist immer, wenn wir mal nicht da sind, für Euch geschaltet. Mit Sternchen gekennzeichnete Videogames waren bei Anzeigenschluß (12.8.) noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen (wenn pünktlich!) eingetroffen. Seid Ihr in Berlin, Hamburg oder Entenhausen, besucht bitte unsere Läden. Es gelten die AGB der Traumfabrik.

Mittenwalder Straße 47 · 10961 Berlin · Tel.: 030 - 694 48 62 (nur Ladentelefon)
100m vom U-Bhf Gneisenaustraße Versandzentrale und Softwaretempel

Osterstraße 50 · 20259 Hamburg · Tel.: 040 - 490 83 94
300m vom U-Bhf Osterstraße · Softwaretempel



Guck mal, wer da kommt! Wir entscheiden, welche Truppen produziert werden.



Rübe runter: Solche lieblichen Zwischenbilder dürfen nicht fehlen

alle Computergegner in fünf verschiedene "Härte"-Grade einstellen (oder ganz ausschalten), sondern Ihr könnt Euch aussuchen, ob die Landkarte nebst gegnerischen Einheiten komplett zu sehen ist oder erst noch erforscht werden muß. Hilfreich, für Strategen mit wenig Zeit, ist die Option, alle Städte bereits am Anfang an die Kontrahenten gleichmäßig zu verteilen – ansonsten fangt Ihr mit nur einer Stadt an, und müßt weitere Orte erst erobern. Wählt Ihr letzteres, läßt sich die Stärke der neutralen Städte Euren Wünschen anpassen. Sind alle Einstellungen gemacht, seht Ihr das Geschehen auf einer Landkarte aus der Vogelperspektive – in einer hohen Auflösung von 640x480 Punkten in 16 Farben. Per Mausklick oder Tastendruck erobert Ihr Städte, laßt neue Truppen produzieren, gebt Marschbefehle, kontrolliert wichtige Statistiken oder überwacht einzelne Einheiten. Eine eingebaute Hilfestellung gibt Auskunft über den Ausgang einer künftigen Schlacht, ein (abschaltbarer) Computergeneral gibt per Sprachausgabe ein paar Kommentare zum Spielgeschehen.

Neben dem erweiterten Optionsumfang und der grafischen Änderung, haben die Designer auch die Fähigkeiten der *Warlords 2*-Helden überarbeitet. Wie im ersten Teil, gibt's nicht nur herkömmliche Truppen wie beispielsweise Infanterie, Wolfsreiter, Bergtrolle, Drachen oder Magier, sondern auch spezielle Helden, die nicht nur besonders schlagkräftig sind, sondern die im Land per Zufall verteilten Ruinen und Tempel nach wertvollen Gegenständen, wichtigen Verbündeten oder besonderen Missionen absuchen können. Jetzt bekommen Eure Supercharaktere wie in einem Rollenspiel für erledigte Missionen und erfolgreich absolvierte Kämpfe Erfahrungspunkte und werden entsprechend befördert. Allerdings halten die Helden nur für das aktuelle Spiel. – Ihr könnt die Figuren nicht mit in das nächste Szenario übernehmen.Segnet einer der Heroen das Zeitliche, bleiben seine Gegenstände liegen. *mh*

Genre: Strategie
Hersteller: SSG
Zirka-Preis: 130 Mark
Testmuster: Import

MS-DOS 79%

Grafik: 60% Sound: 43%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 386er mit 20 MHz, 2 MByte RAM, 8MByte Festplatte
Unterstützt: Soundblaster/Pro Proaudio, Roland, Maus
Geplant für: –

DOG FIGHT

80 YEARS OF AERIAL WARFARE

Der Nervenkitzel im Luftkampf Mann gegen Mann



Dogfight ist die erste, reine Luftkampf-Simulation von MicroProse: Mann gegen Mann - Maschine gegen Maschine, im Duell um die Herrschaft im Luftraum. 80 Jahre Luftkampf-Erfahrung, zusammengefasst in einem Spiel! Von Flugzeugen des 1. Weltkrieges, wie einer Fokker Dreidecker, bis hin zu einer Fighting Falcon - es ist alles da, um des Herz jedes Piloten höher schlagen zu lassen. Aber geben Sie acht, daß es nicht im nächsten Augenblick damit schon aufhört! Denn da ist kein Platz für Irrtümer - eine falsche Entscheidung, und schon sind Sie Geschichte!

Dogfight beinhaltet 12 legendäre Kampfflugzeuge. Jedes mit seinen typischen Merkmalen - ob es Bewaffnung, Cockpit oder Flugverhalten betrifft. Darüberhinaus können Sie Missionen und den Einsatz anderer Maschinen planen: Angriff, Nachschub, Patroullien oder Verteidigung. Zusätzlich gibt es noch den "Was wäre, wenn..." - Modus. Könnte z.B. eine Spitfire eine MiG-23 austricksen?

Haben Sie das Zeug, die Nummer 1 zu sein? Können Sie bis an Ihre Grenzen gehen - ohne aber darüber hinaus zu schießen?

Wie gut sind Sie als Pilot? Finden Sie es heraus - in Dogfight!

Lieferbar für IBM-PC-kompatible und JETZT auch für Commodore Amiga.

MicroProse Ltd.,
The Ridge, Chipping Sodbury, Avon BS17 6AY.
Tel: 0666 504399

MICRO PROSE®

Seriously Fun Software

Quit talking and start chalking



Spiel mit mir: Die Dame lädt zur Kugelsession

Eight Ball Deluxe

Flipper erleben derzeit eine zweite Renaissance. Immer erfolgreicher konkurrieren die Kullertische in Spielhallen mit Videospielautomaten. Auch vor Computermonitoren trifft man die kugelnde Gemeinde immer häufiger an. MS-DOS-Rechner wurden dabei in den letzten Jahren jedoch eher vernachlässigt. Allein das etwas bieder umgesetzte *Pinball Dreams* erfreut PC-Kugler.

Die kanadische Firma Amtex hat es sich endlich zum Ziel gesetzt, populäre Spielhallenflipper für Macintosh und PC umzusetzen. Deren erster Streich nennt sich *Eight Ball Deluxe* und basiert auf dem zehn Jahre alten, gleichnamigen Automaten von Bally. Wie nicht anders zu erwarten, hält sich das Computerspiel ans Original: Der "Billard"-Klassiker wurde in allen Einzelheiten simuliert. Sowohl die drei Flipperarme, als auch drei obligatorische Bumper und die gewohnten Bonusloops sind enthalten. Der Tisch scrollt dabei von oben nach unten, die Punkteanzeige wird im unteren Bildschirmteil eingeblendet und läßt sich für einen größeren Bildschausschnitt jederzeit wegblenden. Während des Spielens darf natürlich auch kräftig getiltet werden.

na ja

Es ist frustrierend! Während sich der Original *Eight-Ball-Deluxe*-Flipper immer noch toll spielt, verkommt die Computervariante zu einem Häuflein Elend. Trotz fast exakter Kugelphysik langweilt der Flipper bereits nach wenigen Minuten. Zum einen verschreckt der Schwierigkeitsgrad gewaltig: Die Flipperarme liegen sehr weit auseinander und die Kugel rutscht unnatürlich oft auf die Seitenbahnen, von denen sie unwiderruflich ins Aus kullern. Die Tilt-Funktion ist zwar nett gemeint, bringt aber überhaupt nichts, denn vom gelegentlichen "Anrempeln" des Tisches wird ihre Bahn kaum beeinflußt. Zu guter letzt bleibt das Hauptmanko. Ein einziger Flipper, der in Sachen Abwechslung nicht gerade das Non-Plus-Ultra darstellt, reicht einfach nicht aus, dauerhaft zu motivieren. Warten wir also gespannt auf die Umsetzung von Digital Illusions *Pinball Fantasies*. Schon die Amiga-Version war mit vier abwechslungsreichen Tischen dem Amtex-Flipper meilenweit voraus.



Auf einen Blick: Der klassische *Eight-Ball-Deluxe*-Tisch mit den drei Flipperarmen. Spielerisch erreicht er das Original nicht mal ansatzweise.

Offenbarung: Hier darf eingestellt werden, was beliebt.

Wem der eine Flipper nicht genügt, darf sich im eingebauten Optionsmenü austoben: Vom Neigungswinkel über die Kugelform und -farbe bis zur elektrischen Spannung darf hier alles eingestellt werden, was des Spielers Herz begehrt. Dabei werden jedoch nur Highscores abgespeichert, die mit der "Originalkonfiguration" des Flippers erspielt werden. *kn*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Amtex
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Eigenimport
MS-DOS 49%
Grafik: 36% Sound: xx%
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 386SX,2 MB, Festplatte 2,5 MB
Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Maus
Geplant für: Mac



Heft 10/93

Power-Tips

Verlag Markt & Technik
Redaktion Power Play
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

ZUM SAMMELN!

Computerspieletips

TIP DES MONATS

Darkside of Xeen

Holger Schilling aus Diepholz ist vertraut mit der dunklen Seite der Macht und hat deshalb tüchtig auf Xeen aufgeräumt.

Castleview

Nachdem wir Lord Xeen besiegt haben (in Teil 4 geschehen), begeben wir uns vor Vertigo in den Teleporter zur Darkside (die Pyramide mit dem Auge) und befinden uns sogleich in Castleview. Hier bekommt man von einer alten Frau den Power Orb aus dem Vorspann, welcher erstmal noch nicht wichtig ist. Mit den anwesenden Gremlins wird man leicht fertig.

Bei Miles, the Cartographer gibt man "SANDCASTER" als Lösung an und sackt 100.000 Experience ein.

Bei 21,30 wartet eine Schatztruhe hinter einer Geheimtür auf uns.

Vom Bürgermeister (23,27) bekommt man den Auftrag Gettlewaithe, den König der Gremlins (29,13) wegen seines wüsten Treibens zu stoppen (Hier findet man die ersten 3 Energy Disks).

Für Nadia the Hoarder (27,19) soll man ihr Necklace aus den Abwasserkanälen unter der Stadt wiederholen, das sich die Oberratte unter den Nagel gerissen hat. Zu dem Untergrund ist nicht viel zu sagen. Irgendwo im Sewer findet man Valio (31,26), von dem man den Auftrag bekommt, die Oberratte zu töten. Finger weg von ihrer Truhe bis zur Erfüllung des Auftrags. Das Necklace gibt man bei Nadia ab und bekommt dafür den Schlüssel zu Ellingers Tower, der auch gleich in der Stadt ist.

In Ellingers Tower antwortet man dem Spiegel mit der ersten Auswahlmöglichkeit. In Level 4 sollte man die Treppe mit den Koordinaten 9,8 noch nicht benutzen, andernfalls trifft man auf Gegner, denen man noch nicht gewachsen ist. Man durchforstet Ellingers Tower erstmal gründlich und gibt bei der Frage "What do you seek?" logischerweise "Ellinger" ein. Bei Ellinger bekommt man den Auftrag, Engergy Disks zu besorgen, wovon wir ja schon 3 besitzen. Diese braucht er, damit er ein Schloß, auf dem eine magische Barierre liegt, wieder herstellen kann. Jeweils 5 Disks braucht er für eine Stufe. Nun gehen wir mal raus aus der Stadt.

Unterwegs

Draußen wühlen wir ein bißchen durch die Gegend, plätten die Medusa Sprites und die etwas schwereren Elektrapedes und kaufen uns im Zelt vor der Stadt den Paß für Castleview, damit man später wieder hineinkommt.

Dem Obermönch A4 1,4 sagt man das Wort Palindrome.

Die in der Gegend herumliegenden Monga Melons sammelt man auch ein und gibt sie Nibbler (B4 3,12). Dieser sagt, man solle sich zum Dungeon of Bark (C4 2,8) begeben, um dort nach dem rechten zu sehen. Doch ohne Schlüssel kommt man nicht hinein und geht somit wieder zurück zu Nibbler und bekommt für eine weitere Melone den Schlüssel zum Dungeon.

Mit Sharla, the Sprite (C4 1,7) sollte man sich friedlich einigen und ihren Auftrag annehmen, da hier 2 Energy Disks und Experience winken

The Dungeon of Bark

Zu diesem Dungeon ist nicht allzuviel zu sagen, nur daß man die Käfige alle genau untersuchen sollte, da sich oft Gefangene darin befinden. Auch findet man hier viele farbige Potions.

An den Punkten 12,12; 7,12; 7,7; 7,3 in Level 2 kann man sich mit "Jump" in Geheimräume befördern. In Level 3 6,12 Prinzessin Shivana. In Level 4 muß man die Uhren richtig stellen, den Hebel ziehen und aus dem Brunnen in der Mitte trinken, damit man ein Level tiefer kann, indem man noch 2 Energy-Disks findet.

Der Paß zu Sandcaster und Schloß Kalindra

Vespar (B3 7,1) möchte gerne seinen "Emerald Staff Handle" wiederhaben, den er beim Wandern wohl verloren hat. Dieses gute Stück findet man bei den Koodinaten E3 13,5. Doch sollte man bei der Beschaffung vorsichtig sein, da in der Gegend "Armordillos" rumlaufen, die etwas heavy sind. Zur Belohnung bekommt man von Vespar den Paß für die Stadt Sandcaster.

Ein Stück weiter möchte ein Händler (E3 11,4) die lästigen Oger loswerden, die ihn immer überfallen.

Dann geht man zu Ellinger, damit er das erste Level von Castle Kalindra zurückholen kann. Wir begeben uns auch sofort dorthin, um das Schloß zu untersuchen. Auf dem Weg dorthin, treffen wir auf Luna (A4 13,15), die drei goldene Statuen wiederhaben möchte. Im Schloß sind hinter Geheimwänden noch einige Panzerschränke mit diversen Rüstungen.

Der Troll-Wald und der südliche Turm

Für Thaddeus, the Fountain Keeper (F4 6,7) soll man das Jewel of Ages holen und bekommt sogleich den Schlüssel für den südlichen Turm.

Zu diesem ist auch nicht viel zu sagen, nur daß alle Gongs dreimal geschlagen werden müssen. Im dritten Level steht eine Kiste (4,6), die das Paßwort "Open Sesame" hören möchte. Bei der Öffnung dieser Kiste ist zu beachten, daß der Dieb an erster Stelle steht. Bei den übrigen Kisten sollte man wieder auf die "Clairvoyance"-Köpfe achten. Im dritten Level findet man auch noch 2 Energy Disks. Im vierten Level ist das "Book of the Prince", das man besser nicht lesen sollte. Auch sollte man noch nicht auf den Wolken herumtollen.

Edelsteinminen, die Barbaren, Oger und das ganze Pack

Danach erkunden wir weiter die Gegend. Doch sollte man erstmal nur bis an die Waldgrenze gehen oder auf jeden Fall noch nicht in die Wüste, da hier einige starke Monster rumrennen. An den Koordinaten findet man ein Barbarian-Fort (B3 6,12) mit dessen Boß man eine friedliche Einigung finden kann und somit 2 Energy Disks erhält. Der Boss der Oger (D3 11,5) ist ein Verbündeter Alamars und er gibt somit nur auf kämpferischem Wege seine 2 Energy Disks ab.

In dieser Gegend befinden sich viele Edelsteinminen, in denen man Steine verschiedener Materialien findet. Diese kann man bei den Zelten, die vor dem See im Sektor A3/A4 stehen, zu Rüstungen und Waffen verarbeiten.

Schloß Kalindra Part II

Da wir nun wieder genug Energy Disks besitzen, lassen wir ein weiteres Level des Schlosses bei Ellinger restoren. Im zweiten Level soll man für Megan (11,15) den "Songbird of Serenity" aus dem "Dungeon of Lost Souls" wiederholen, damit ihr Vater aus seiner depressiven Phase herauskommt und wieder fröhlich wird. Doch dieses Dungeon ist erst ab Level 50 empfehlenswert.

Sandcaster

Da wir den Paß für Sandcaster von Vespar bekommen haben, begeben wir uns mal

dorthin (per "Town-Portal") und versuchen, den Massen von Zauberern und Hexen einzuheizen.

Die Lösung zu Edmunds Rätsel ist 3.

Astra (20,14) bittet uns, ihr zu helfen, die Hexen und Zauberer aus der Stadt zu jagen und Xenoc, den Oberzauberer zu töten. Der Oberzauberer ist nur durch das unterirdische Kanalsystem zu erreichen. Außerdem findet man bei den Koordinaten 30,1 den Schlüssel zum Eastern Tower in einer Kiste. Den Paß für Lakeside bekommt man bei Geoffrey, the Monitor (18,8) für 5000 Gold. Also begeben wir uns nach Lakeside.

Lakeside

In Lakeside ist anscheinend gerade Hexen-Sabbath, denn hier laufen verdammt viele von den Mädels herum. Die Gefangenen in den Käfigen läßt man logischerweise frei und bei den Töpfen achtet man auf die "Clairvoyance"-Köpfe. Beim Skull (3,5) gibt man "Witch" ein. In einer Kiste (1,14) findet man den Paß für die Stadt Necropolis. Im Dungeon unter Lakeside findet man die "Golden Dragon Statuette" (12,11), also die erste der drei von Luna gesuchten Statuen. Dann gehen wir zum Eastern Tower.

Der östliche Turm

Hier sind Magier, die uns mit nicht gerade leichtverdaulichen Energieblitzen angreifen. Irgendwo liegen noch 2 Energy Disks rum und das von Thaddeus gesuchte "Jewel of Ages" findet man in Level 3 5,11. Doch Vorsicht, irgendwo liegt ein Buch herum, das jedes Partymitglied um 5 Level steigert, doch wobei man dann alle Skills verliert, die man gelernt hat. Das "Jewel of Ages" bringt man nun Thaddeus wieder (F4 6,7) und der repariert den Jungbrunnen dann wieder. Diese wundersame Quelle läßt alle Altersbeschwerden verschwinden. Es wäre auch sinnvoll, wenn man hier einen "Lloyds Beacon" hinsetzt, da man im Spiel ziemlich oft altert. Nun können wir uns ins wundersame Necropolis begeben.

Necropolis

Man bleibt erstmal im Vorraum (da wo der Thron steht) und macht den anwesenden Mumien die Hölle heiß. Den Thron in der Mitte erstmal nicht berühren. Die Bücher in diesem Raum geben massig Erfahrungspunkte, lassen aber auch altern (man sollte nie weit über hundert Jahre kommen). Doch das ist kein Problem mit dem Jungbrunnen. Wenn man im Vorraum alle Bücher gelesen hat, die Altersbeschwerden beseitigt und trainiert hat, kann man sich an den Thron wagen. Hier will Sandro, the Lich, sein Herz wiederhaben, das in den Katakomben unter der Stadt liegt. Bei der Erkundung vom Rest der Stadt erblicken wir weitere Ausgaben der netten Bücher und viele Särge, in denen Lichs wohnen, und die immer ziemlich gute Ausrüstungsgegenstände in ihrer "Wohnung" liegen haben.

Die Katakomben sind zwar etwas feurig, aber das Herz findet man schnell, wenn man die Treppe 1,9 in der Stadt benutzt und dann schnell nach 1,14 läuft, wo sich das Herz befindet. Als Dank bekommt man von Sandro den Schlüssel zum "Dungeon of Death" und kann sich die zweite von Luna gesuchte Statue nehmen. Nun wollen wir uns auf den Weg zur dritten Statue machen.

Der westliche Turm

Wir gehen nach Ellingers Tower, lassen ein weiteres, aber leider unwichtiges Level des Schlosses restoren und begeben uns auf die Wolken (Level 4 9,8). Nun befinden wir uns auf der "Xeen Sky Road", durch die man Tower leichter erreichen kann. Auf dem schnellsten Wege gehen wir zu den Koordinaten A3 4,9. Hier befindet sich der Eingang zum West Tower. Gleich hier ist zwar eine Sackgasse, doch beim Skelett findet man den Schlüssel zum Haupteingang dieses Turms. Auf schnellstem Wege begeben wir uns auch gleich dorthin (am besten springen). Vor dem Turm steht noch ein Zelt (A3 8,10). Der hier lebende Monk Dreyfus möchte, daß man den bösen Kult aus dem Tower vertreibt. Hier wird man von sprüchewerfenden Klerikern empfangen, die jedoch kein großes Problem darstellen. In Level 4 kann man über die Treppe (7,9) nach unten gelangen, wo man die letzte der drei Statuen und noch 2 Energy Disks findet. Wenn man sich jetzt bei dem Monk meldet, sagt er, man kann sich seine Belohnung am Pult in Level 4 des Turms abholen. Nun geben wir die drei Statuen bei Luna ab und bekommen dafür 5 Levels für jedes Partymitglied.

Wüste und Ambrose

Im Prinzip ist man nun schon so gut trainiert, daß man ohne Probleme die Welt erforschen kann. Nur in der Wüste sollte man etwas vorsichtig sein und die Lava-Welt sollte man noch meiden. In der Gegend stehen öfters auch Aladin-Lampen, bei denen man einen Wunsch frei hat. Bei dem sprechenden Stein gibt man als Lösung "Paladin" ein. Bei den Koordinaten B1 12,5 findet man den Ritter Ambrose, der gerne den Namen "Dimitri" hören möchte. Er gibt uns ein "Bridle" also Zaumzeug, das von Natasha verzaubert werden soll. Natasha befindet sich in Sandcaster 21,4. Nur leider muß man dafür 50.000 Gold überhaben. Von Ambrose bekommt man das Geld erstattet.

Castle Blackfang

Auf dem Weg nach Castle Blackfang, wo Queen Kalindra gefangen ist, treffen wir auf den Boß der Riesen (D1 10,5), dem man auf friedlichem Weg noch 2 Energy Disks abknöpfen kann. Bei Castle Blackfang angekommen (F1 9,11) trifft man auf Ambrose, der anscheinend Probleme mit den Bewohnern des Schlosses hat. Also wollen wir ihm mal helfen. Die paar Vampire dürften wir mit links schaffen. Unsere

Spielregeln

Damit Ihr in Zukunft möglichst schnell und sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere "Spielregeln" für die POWER-TIPS-Seiten:

Goldesel

Jeder von uns veröffentlichte Tip wird mit einer Geldprämie belohnt. Für einfache Cheats gibt's 40 Mark, für den **Tip des Monats** machen wir 777 Mark locker. Zwischen diesen beiden Marken ist fast alles drin. Der Betrag hängt von Umfang, Aktualität und Gehalt Eurer Arbeit ab. Sollten mehrere gleichwertige Lösungen zum gleichen Spiel eintrudeln, dann entscheidet das Datum des Poststempels.

Wohin mit dem Geld?

Bitte gebt bei allen Einsendungen Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl, Halter des Kontos) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Wer ganz sicher gehen will, teilt uns seine Telefonnummer mit. Sollten wir noch Fragen haben, dann bekommt Ihr einen Anruf von der *POWER PLAY*.

Abschreiben

Es gibt immer wieder Schlaumeier, die aus älteren Ausgaben, diversen Konkurrenzblättern und professionellen Lösungshilfen abschreiben. Macht Euch nicht die Mühe, und erspart uns und Euch damit unnötigen Ärger und Arbeit, die "Fälschungen" landen sowieso im Papierkorb.

Faxomanie

Bitte keine Tips mit der Faxmaschine schicken. Unsere Assistentin steht vor lauter Papierrollenwechseln kurz vor dem Nervenzusammenbruch. Außerdem sind die Tips & Tricks meist unleserlich und wandern direkt in den Abfalleimer.

Ja, bitte!

Verschönert Ihr Eure Lösungen mit Karten und Zeichnungen, dann benutzt bitte weißes Papier ohne Linien oder Karos und nehmt einen schwarzen Stift. Noch lieber sind uns natürlich mit Malprogrammen angefertigte und ausgedruckte Karten und Level-Übersichten.

Sollte irgendwo auf Eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, dann schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist uns egal, die Konvertierungsprofis in der Redaktion werden das Ding schon schaukeln.

Eure Meisterwerke schickt Ihr bitte an folgende Adresse:

Markt & Technik
Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Tips & Tricks
Postfach 1304
85531 Haar bei München

geliebte Königin finden wir im Dungeon bei 1,1. Wir müssen ihre Krone wiederbeschaffen, doch nur Dimitri weiß Rat. Doch da dieser wegen Depressionen nicht dazu bereit ist, ein Gespräch mit uns anzufangen, begeben wir uns ins "Dungeon of Lost Souls", um dort den "Songbird of Serenity" zu finden.

Dungeon of Lost Souls

Dieser Dungeon befindet sich in der Nähe von Lakeside auf einer Insel mit den Koordinaten F2 6,10. Doch wie schon erwähnt, ist dieser Dungeon erst ab Level 50 empfehlenswert und man sollte 300.000 Gold überhaben, da man sonst nicht weiterkommt. Falls man diese Stufe noch nicht erreicht hat, sollte man auf die Suche nach kleinen Subquests gehen, die überall im Land verstreut sind und auf die wir nicht näher eingegangen sind. Die Gegner in diesem Dungeon sind Minotauren und sozusagen nicht von der leichten Sorte. Doch nicht nur blindes Gekloppe erschwert uns das Weiterkommen. Im ersten Level muß man alle Sanduhren einmal drehen und die Fragen an der Treppe mit Ja beantworten.

Im zweiten Level muß man die Uhren alle nach oben stellen, den Hebel ziehen, aus allen Brunnen trinken (außer aus dem "Negative Soul Water") und bei der Treppe wieder alle Fragen mit Ja beantworten. In Level drei muß man vier Hebel ziehen und an der Treppe alle Fragen mit Ja beantworten. In Level vier zieht man den dritten Hebel von oben, dann den Hebel, der gegenüberliegt. Nun ist das Teleporterfeld von ganz unten ausgeschaltet, und man kann ganz ungehindert zur Treppe gelangen. Nur leider braucht man hier die schon erwähnten 300.000 Gold, um weiterzukommen. Wie immer alle Fragen mit Ja beantworten. In Level fünf findet man endlich den "Songbird of Serenity" (1,8).

Kalindras Krone

Mit diesem Vogel begeben wir uns nach Castle Kalindra und geben ihn an Dimitri. Dieser verrät uns die Kombination der hier im zweiten Level anwesenden Tresore (64,52,31). In diesen befinden sich weitere Energy Disks. Mit diesen Energy Disks begeben wir uns nach Ellinger, der nun die letzte Level des Schlosses restoren kann, in dem sich Queen Kalindras Krone befindet. Nun auf nach Castle Blackfang, damit Queen Kalindra uns die Nummer ihres Tresors verrät, in dem ihre Krone liegt. Wenn wir diese Tresornummer nun besitzen (3,31,62), holen wir die Krone aus Level drei von Schloß Kalindra und bringen sie ihr (Tresor: Level 3). Queen Kalindra zieht nun wieder in ihr Schloß, doch vorher gibt sie uns den Schlüssel zur Pyramide des Pharaos.

Die Pyramide des Pharaos

Nun begeben wir uns zur Pyramide des Pharaos (D2 0,5). Erstmal ist zu sagen, daß man die Drachen so gut es geht meiden sollte. Vom Eingang aus begeben wir uns nach Nordosten und lösen das Zahlenrätsel:

the smallest number: 3
the smallest even: 4
what's left: 6
the smallest prime: 5
the largest number: 10
the smallest squared: 9
twice the smallest even: 8
the largest prime: 7

dann zieht man den Hebel und findet bei 23,15 einen großen Schatz. Um ins zweite Level zu kommen, muß man die Hebel an folgenden Koordinaten umlegen:

26,6; 22,6; 18,6; 11,30; 4,28; 5,4

Nun kann man die Treppe (5,6) hochgehen.

Hier müssen wir wieder einmal ein kleines Zahlenrätsel lösen. Doch genug der Umstände – die Lösung lautet 1701.

Im dritten Level muß man an folgenden Stellen den "Jump"-Spell benutzen:

11,18; 20,14; 13,15; 18,15 sonst wird man an den Anfang dieses Levels teleportiert, und das ist ein ganz schönes Stück.

Im vierten Level findet man endlich den Pharaoh, der einen zu "The Choosen Ones" ernennt (also hat man jetzt Zutritt nach Olympus) und den Auftrag gibt, Corak aus dem abgestürzten Raumschiff, das in einem Lavastrom festsitzt, zu kontaktieren. Also begeben wir uns auch dorthin.

Coraks Befreiung

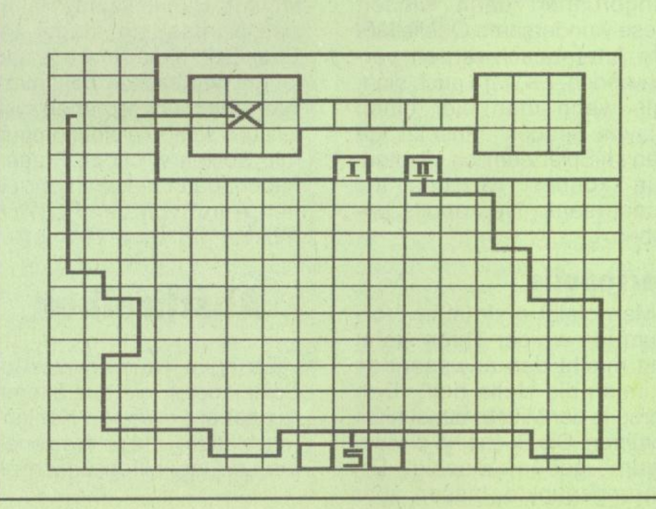
Die Rettungskapsel liegt gleich in der Nähe von Necropolis bei den Koordinaten (B2 3,8). Corak befindet sich im Schiff in der Kommandozentrale (4,8). Doch erst muß man das Kraftfeld, welches Corak gefangenhält, deaktivieren (bei den Koordinaten 2,8). Die Lösung des Rätsels bei 4,6 dürfte allen Star-Trek-Fans bekannt sein: "To Boldly Go Where No Man Has Gone Before".

Doch leider kann Corak noch nicht aus dem Raumschiff heraus, da Lord Alamars Scanner ihn sofort entdecken würden.

Eine kleine Rückmeldung beim Pharao kann nicht schaden. Dieser gibt einem den Tip, daß Corak nur in einer "Soulbox" aus dem Raumschiff gebracht werden kann, welche sich irgendwo in Olympus befinden soll. Also flugs zu diesem Ort. In der Stadt benutzt man das Gitter in der Taverne (10,7), um in die Katakomben zu gelangen. Der Stimme antwortet man "Tribbles" und geht zu der Leiter am Ende des Ganges. In dem darüberliegenden Raum findet man die "Soul Box" (10,14). Mit dieser Box geht man nun zu Corak, welcher bereitwillig mitkommt.

Castle Alamar

Dann gehen wir zu Castle Alamar (A1 10,4). Die Monster an beiden Seiten sollen uns nicht kümmern, wir gehen geradeaus zur Treppe (0,8) ins zweite Level. Hier stellen wir die sich an den Ecken befindlichen Sonnenuhren auf neun und geben in der Mitte des Raumes Alamars richtigen Namen an: SHELTEM. Nun ist der Weg zum dritten Level frei. Im dritten Level darf man nur bestimmte Felder betreten. Für besseres Vorankommen haben wir eine Karte gezeichnet. Man muß vom Startpunkt aus nur noch bis zu der mit "X" gekennzeichneten Stelle laufen und kann sich in aller Ruhe den Abspann reinziehen.



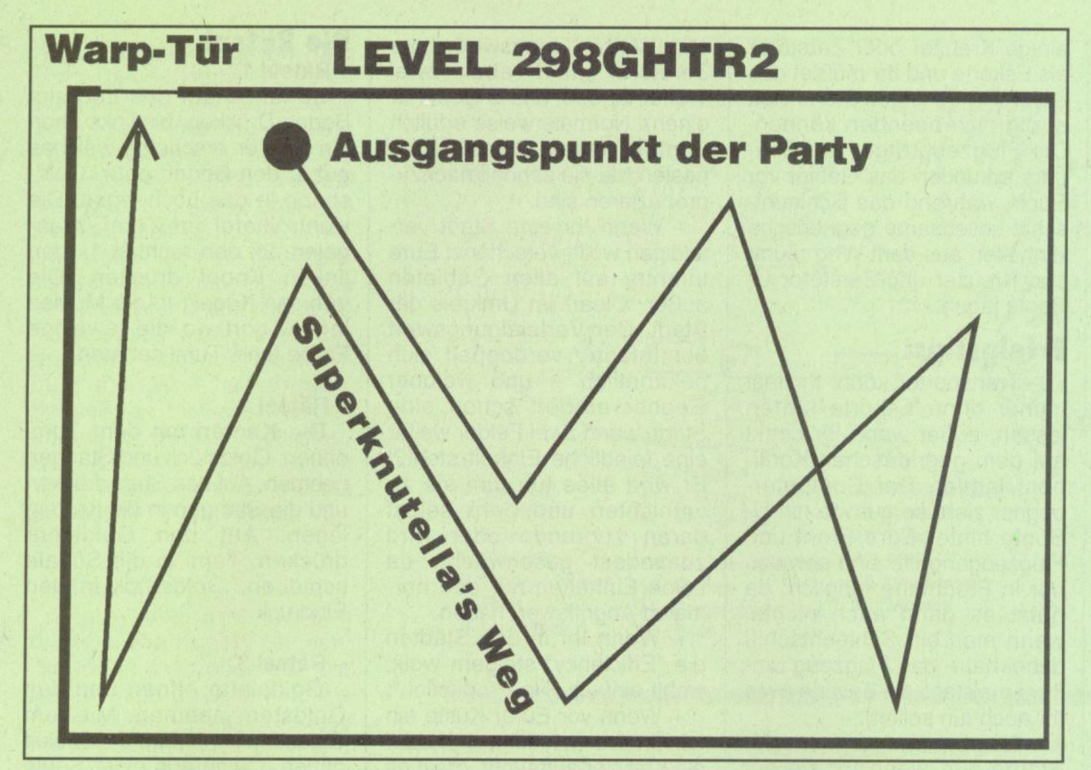
Lirpa Lirpa

Christian Petersen aus Husum hat den heimatlichen Deich verlassen und sich in die grauenhafte Labyrinthe von *Lirpa Lirpa* gewagt. Dort hat er einen Cheat-Warp-Level entdeckt. Wir hoffen damit weiteren verzweifelten Leuten zu helfen, die kein Esperanto beherrschen. Wenn Ihr uns weiter so fleißig mit Lösungen eindeckt, werden wir wohl bald ein eigenes *Lirpa Lirpa* Clue Book auf den Markt werfen.

Phase 1

Wenn man sich im Start-Dungeon befindet, drückt man schnell auf die Pause-Taste des Keyboards. Nun hält man die linke String-Taste, die Alt-Taste, die Alt-Groß-Taste, die rechte String-Taste und die Enter-Taste (auf dem Ziffernblock!) mit der linken Hand gedrückt und gibt mit dem Ringfinger der linken Hand und dem Mittelfinger »sAurE_saHNe« ein (_= Space-Taste_/Auf die Groß- und Kleinschreibung achten!).

Danach erscheint ein Fenster, in dem steht, daß man das Wort »Bakardi_« auf Orbitonikalisch konjugieren soll. Man schaut schnell auf die fehlende 1203548 Seite des 1236988



seitigen lateinischen Handbuchs, da eine Digitaluhr läuft und in jeder Sekunde, in der man nicht die Konjunktionen eingibt, die Festplatte um 1 Milli-Byte formatiert wird. Das ist besonders schade, da gerade der Abspann als erstes gelöscht wird.

Phase 2

Hat man die Lösung eingegeben, kommt man nach dreistündigem Warten nach Level 298GHTR2, wo jetzt Duisentrieb den Schrank öffnet, der vor einem steht und sich die Playbox Ausgabe 5/2036 herauskramt. Vorsichtig, daß Ihr nicht den roten Knopf in der linken unteren Ecke des Bildschirmrandes drückt, da sonst ein Alarm ausgelöst, somit der BIOS gelöscht, ein Drittel der Festplatte Low-Level formatiert wird und die Schlafzimmertür des Elternschlafzimmers zuknallt. Außerdem müßte man mit 2568 Monstern der Darth-Vader-Klasse fertig werden.

Die Playbox gibt man Knutella, die bei Anblick des sittenwidrigen Blattes in Ohnmacht fällt. Wenn sie nach drei Stunden, in denen man schnell für Mama noch mal Milch holen geht, weil sie sie wegen des Gespräches mit der Nachbarin völlig vergessen hat, wieder aufwacht, rülpst Weitzbier sie kurz mal an, indem man »Use Weitzbier's Rülpser with Knutella's Overschenkel« eingibt, (ja richtig! Man befindet sich nun in einem Sierra Nostalgie-Level auf Grund des Cheat-Einflusses, in den man alle Befehle eintippen muß).

Phase 3

Sofort verwandelt sich Knutella in Superknutella (zu bemerken, da Superstallion nur noch Stallion heißt). Wie von der Stricknadel gestochen, rennt nun Superknutella automatisch weg. Nun muß man versuchen, ihr mit der restlichen Party in einem Echtzeit-5-F-Grafik-Run auf den Fersen zu bleiben (siehe Karte).

Wird Superknutella nicht aus den Augen verloren, findet man sich an einer Warp-Tür wieder. Stallion wird wieder zu Superstallion und Superknutella wird wieder zu Knutella. Jetzt kommt es zum eigentlichen Cheat.

Phase 4

Man stellt den Monitor auf dem Kopf, schaltet den Turbo ab und gibt »COLin_wAs_noT_HeRe« (_= Space-Taste_/Auf die Groß- und Kleinschreibung achten!) ein, während man mit der Nase den Reset-Schalter betätigt. Siehe da – der Rechner führt einen Kaltstart (oder war es ein Warmstart?) durch. Nun startet man Lirpa-Lirpa am DOS-Prompt mit C:\Spiele\Lirpa-Lirpa\Lirpa-Lirpa_RedAction_ (_= Space-Taste_/Auf Groß- und Kleinschreibung achten!)

Jetzt befindet man sich im End-Level und steht dem mächtigen, bösen, großen, obszönen Wartin gegenüber und muß ihn im Endkampf besiegen, was jedoch schlecht geht, da mit dem Rülps-Cheat- (Level 298 GHTR2) der Game-Port, der Maus-Port und das Keyboard außer Betrieb gesetzt wurden. Wäre ja blöd gewesen, weil man auf Grund des Bakardi-Cheat-Einflusses keinen Abspann mehr gehabt hätte. Viel Spaß beim GAME-OVER!

Empire Deluxe

Ingmar Baatz aus Herdecke hält ein paar todsichere Erfolgstaktiken für uns bereit.

Wenn Ihr das Spiel beginnt, solltet Ihr zuerst eine Infantry Army zusammenstellen. Mit dieser dann das Land erforschen und neutrale Städte sofort angreifen; ebenfalls Infantry Armies erstellen. Habt Ihr Eure Insel erforscht und erobert, baut Ihr einen Bomber oder Fighter, überfliegt damit das Meer und sucht neue Städte (statt des Flugzeugs laßt Ihr die Stadt wieder Infantry Army produzieren).

Während Ihr sucht, produziert eine Stadt schon einmal einen Transporter. Habt Ihr eine neutrale Stadt gefunden, setzt Ihr sofort Euren Transporter (mit Einheiten an Bord) in Richtung neue Stadt in Bewegung. Der Transporter kann ohne Geleitschutz fahren, es ist unwahrscheinlich, daß Ihr auf einen Gegner trefft. Ganz Vorsichtige können aber ihr Flugzeug als Aufklärer und Eskorte einsetzen.

Habt Ihr 10 Städte erobert, könnt Ihr langsam mit dem Bau komplizierterer Einheiten (z.B. Kreuzer) beginnen.

Habt Ihr 30 oder mehr Städte erobert, könnt Ihr in mittlerem Maße darangehen, Bomber, Jagdflugzeuge, Zerstörer, U-Boote und Panzer zu bauen, während ungefähr 5 Städte Schlachtschiffe und Flugzeugträger produzieren. Solltet Ihr vor der Eroberung von 30 Städten Feindkontakt haben, habt Ihr zwei Möglichkeiten:

Defensiv

Ihr verhaltet Euch defensiv, beschränkt Euch darauf, gegnerische Angriffe abzuwehren. Dies hat den Vorteil, daß Ihr Euer wertvolles Kriegsmaterial nicht für einen opferreichen Feldzug verpulvert, der Euch am Ende vielleicht 5-8 Städte bringt, aber Euer Kampfpotential schwächt. Statt dessen benutzt Ihr Eure Einheiten nun, um neutrale Städte zu erobern. Wenn Ihr dann genug Städte habt (ca. 20-30), könnt Ihr dem Gegner Eure geballte Feuerkraft entgegenwerfen. Um Euch defensiv zu verhalten, plaziert Ihr einfach ein paar Jagdflugzeuge als Aufklärer und einige Infantry/Army als direkte Verteidigung in oder außerhalb der Städte, die direkt an der Front liegen.

Offensiv

Ihr verhaltet Euch direkt bei Beginn offensiv, verzichtet auf die Eroberung neutraler Städte

und greift den Gegner mit allem an, was Ihr habt. Der Vorteil hierbei ist, daß der Gegner einem später nicht mehr mit einer gut geplanten Großoffensive in den Rücken fallen kann, was bei der ersten Möglichkeit durchaus passieren kann.

Von der Möglichkeit, beides gleichzeitig zu machen, kann ich nur abraten, da Ihr in der ersten Phase nicht genug Kriegsmaterial habt, um einen "Zweifrontenkrieg" durchzustehen.

Sind 30 Städte erobert, verfahrt Ihr wie oben angemerkt. In Sachen Kampf erobert Ihr weiter neutrale Städte, liefert Euch aber hier und da einen Kampf mit dem Gegner. Achtung: Ihr solltet von nun an immer Jagdflugzeuge als Aufklärer einsetzen, da Ihr so eine Invasion schon früh erkennen und geeignete Gegenmaßnahmen ergreifen könnt.

Wenn Ihr schließlich an die 40-50 Städte habt, solltet Ihr mittlerweile genügend Infantry/ Army haben, um nun in eine Art Endmodus überzugehen, den Ihr bis zum Schluß beibehaltet. Ihr produziert nun folgendermaßen:

Ihr teilt die Städte grob in 3 Zonen ein:

1. Die erste Zone ist das Gebiet, das direkt in Frontnähe liegt. Hier produziert Ihr vornehmlich Infantry/Army und Armor; so habt Ihr die zum Erobern wichtigen Einheiten direkt an der Front und außerdem sind Bombenangriffe hier nicht so verheerend.

2. Die zweite Zone befindet sich hinter der ersten, ist aber schon so weit entfernt, daß sie sich außerhalb der Reichweite gegnerischer Bomber befindet. Hier werden vornehmlich Schiffe aller Art produziert. Der Vorteil: Die Städte sind in Sicherheit, aber die produzierten Seefahrzeuge erreichen relativ schnell die Front.

3. Die dritte Zone sind all die Städte, die bei Euch am weitesten von der Front entfernt sind. Hier produziert Ihr Flugzeuge. Jede andere Art von Produktion erweist sich als zu zeitraubend – es dauert zu lange, bis die Einheiten die Front erreichen.

Fühlt Ihr Euch dann irgendwann bereit für die Weltherrschaft, stellt ein paar Transporter zusammen, gebt pro Transporter einen Flugzeugträger, ein Schlachtschiff sowie einige Kreuzer oder Zerstörer als Eskorte und Ihr müßtet das Spiel mit 99%iger Sicherheit erfolgreich beenden können. Die Flugzeugträger des Trägers erkunden das Gebiet vor Euch, während das Schlachtschiff unliebsame gegnerische Einheiten aus dem Weg räumt und Kreuzer und Zerstörer U-Boote jagen.

Erfolgstips:

– Transporter könnt Ihr fast immer ohne Eskorte fahren lassen, außer wenn Ihr direkt auf dem gegnerischen Kontinent landet. Der Computergegner zieht so gut wie nie U-Boote hinter Eure Front und Flugzeugangriffe sind sowieso nur in Frontnähe möglich; da nützt es dann auch nichts, wenn man ein Schlachtschiff dabei hat – das Flugzeug umfliegt meistens die Eskorte (was Ihr auch tun solltet).

– Bombardiert gegnerische Städte nur, wenn Ihr sie auf längere Zeit nicht einnehmen könnt, sonst sinkt die Produktivität und Ihr habt weniger davon.

– Auch solltet Ihr gegnerische Städte nur erobern, wenn Ihr sicher seid, daß Ihr sie längere Zeit halten könnt (sonst sinkt die Produktivität ebenfalls).

– Solltet Ihr eine größere Invasion starten, ist es sinnvoll, vorher einige Schlachtschiffe und Kreuzer zum "Shore Bombardment" abzurufen.

– Es mag paradox klingen – aber greift nur im Notfall ein U-Boot mit einem Zerstörer an, da die Chancen 1:2 gegen Euch stehen (beide haben die gleichen Verteidigungswerte, der Zerstörer muß aber zwei Treffer landen, das U-Boot nur einen). Normalerweise erfüllen Bomber diese Aufgabe am besten, da sie schnell nachzuproduzieren sind.

– Wenn Ihr eine Stadt verteidigen wollt, verschanzt Eure Infantry auf allen Gebieten außer "Clear" im Umkreis der Stadt. Der Verteidigungswert der Infantry verdoppelt sich bekanntlich – und welcher Gegner erobert schon eine Stadt, wenn zwei Felder weiter eine feindliche Einheit steht?! Er wird alles tun, um sie zu vernichten und geht selbst daran zugrunde oder wird zumindest geschwächt, da seine Einheiten nur den normalen Angriffswert haben.

– Wenn Ihr in den Städten die "Efficiency" steigern wollt, wählt einfach "No Production".

– Wenn vor Eurer Küste ein feindliches Schlachtschiff oder ein Kreuzer auftaucht, greift es nicht mit Infantry/Armor an: Es wäre Verschwendung, da das Schiff stabiler ist als Eure Einheit.

Goal

Matthias Stern aus Mülheim beliefert uns mit den Charaktereigenschaften der *Goal* Schiedsrichter. In der Tabelle sind alle Daten eines langen Schiedsrichtertests abzulesen.

Name	*gepfiffene Fouls*	*Karten für Fouls*	*gelbe Karten*	*rote Karten*
D.Nigg	70%	80%	100%	0%
J.Worrall	100%	60%	20%	80%
D.Allison	20%	100%	50%	50%
M.Bodeham	70%	80%	60%	40%
A.Buksh	80%	60%	30%	70%
S.Lodge	100%	40%	50%	50%
R.Dilkes	80%	70%	60%	40%
K.Morton	100%	60%	50%	50%
R.Groves	100%	40%	50%	50%
R.Milford	100%	30%	30%	70%
A.Gunn	90%	90%	90%	10%
V.Callon	70%	70%	60%	40%
M.Peck	70%	100%	80%	20%
D.Elleray	80%	50%	60%	40%
K.Hackett	100%	70%	80%	20%
R.Hart	100%	90%	60%	40%

Anmerkungen:
Hat ein Spieler bereits eine gelbe Karte gesehen und foult noch einmal, wird er zu ca. 60-70% eine rote Karte erhalten. Ist ein Spieler vom Schiedsrichter bereits verwarnt worden, kriegt er beim nächsten Foul auf jeden Fall die gelbe Karte. Bei harten Schiedsrichtern durchaus auch die rote Karte.

Inca

Andreas Liebert aus Berlin knackt Adventure im Schlaf und hatte auch mit Coktelvisions *Inca* keine Probleme.

Die Rätsel

– Rätsel 1

So lange auf das Loch im Boden Drücken, bis links oben ein Muster erscheint, welches gut in den Boden paßt. Goldsonne in das Loch legen. Die Kontrolltafel im Tumi 'rausholen. 2x den rechten 1x den linken Knopf drücken. Die farbigen Kugeln in die Mulden legen, dort wo die jeweilige Farbe fehlt. Tumi nehmen.

– Rätsel 2

Die Knoten mit dem Tumi öffnen. Goldstück und Stangen nehmen. Auf den Stein drücken und die Stangen in die Kerben legen. Auf den Goldstern drücken. Tumi in die Schale schieben. Goldstück in den Eindruck.

– Rätsel 3

Goldplatte öffnen und den Goldstern nehmen. Mit dem Goldstern kann man die Säulen öffnen. Quipu aus einer Säule entnehmen und auf den Haken drücken. Stern nehmen. Stern in den Abdruck unter der Goldplatte setzen. Goldmais in die Goldkugel stecken. Sooft nach rechts drücken wie Kugeln am ersten Seil des Quipu sind usw. gegen den Uhrzeigersinn.

Auf den Boden drücken. So auf die Figuren drücken, daß man am Ende eine rote und eine blaue Kugel hat. Trank darübergießen.

– Rätsel 4

Korken raus, Etikett ab. 2x an der Kette ziehen. Mit dem Korken nach der Ratte werfen. Das Pulver mit dem Etikett umwickeln. Den Korken wieder ins Faß stecken. Das Röllchen vors Faß legen. Den Pokal ins Licht stellen.

– Rätsel 5

Gold, Edelsteine und Schlüssel aus den Fässern nehmen. Die Axt und den Sack aus den Wandschränken, die mit den Schlüsseln geöffnet werden konnten, nehmen. Den Deckel des Fasses im anderen Raum mit der Axt einschlagen. Den Sack neben dem Faß auf den Boden stellen und mit Hilfe des Pokals mit Pulver füllen. Den gefüllten Sack mitnehmen. Den Sack auf das Brett in dem einen Schrank stellen und den Rohrreiniger mitnehmen. Mit der Hilfe des Rohrreinigers läßt sich das Faß wegrollen.

– Rätsel 6

Man zieht etwas an den Ringen, die an der Tür befestigt sind. Man tauscht das Kruzifix gegen die Edelsteine und den

Kerzenleuchter gegen das Gold. Den Kerzenleuchter stellt man auf die Stele (anderes Wort für Grabsäule). Die Weihwasserstelle kann mit dem Kruzifix geöffnet werden. Das Weihrauchgefäß entnimmt man und stellt es auf die Stele. Den Pokal füllt man mit Weihwasser. Man nimmt eine Kerze vom Leuchter und steckt diese ins Weihrauchgefäß. Daraufhin erscheint St.Peter, welchem man das Weihwasser gibt. Schnell den Schlüssel nehmen und durch die Tür nach draußen. Etwas auf den Tasten 'rumdrücken. Irgendwann klappt es. Nur nicht die Geduld verlieren.

– Rätsel 7

Zuerst alle drei Sonnen drücken. Die Kugeln nehmen. Die Platte links oben und die rechts unten drücken, und die grüne Kugel ins Auge setzen. Für die Platte rechts oben und links unten benötigt man die rote Kugel. Zu den noch nicht benutzten Platten gehört die blaue Kugel. Die drei Sonnen mit der Goldsonne benutzen.

– Rätsel 8

Die Tumiklingen nehmen. Die Steine so lange verschieben (Mausknopf gedrückt halten), bis ein Lichtstrahl erscheint. Die Stele mit Tumiklingen belegen. Den Kristall auf das Fünfeck. Die Töne nachspielen. Dabei ist zu beachten: Rot ist Violett, Gelb ist Blau und umgekehrt.

– Rätsel 9

Die Monde müssen Solitairemäßig entfernt werden. Der letzte Mond muß unten landen. Auf der Erde rumdrücken, bis der Mond dunkel ist. Die Sonne in die Kerbe stecken. Alles Mitnehmbare mitnehmen.

– Rätsel 10

1x Zeit, 1x Materie. Den Bambus in den Lehm stecken. 1x Energie, 3x Zeit. Das Schilfrohr nehmen und ins Wasser legen, die Sonne obendrauf. 1x Zeit, 1x Energie, sooft Zeit, bis das Boot fährt.

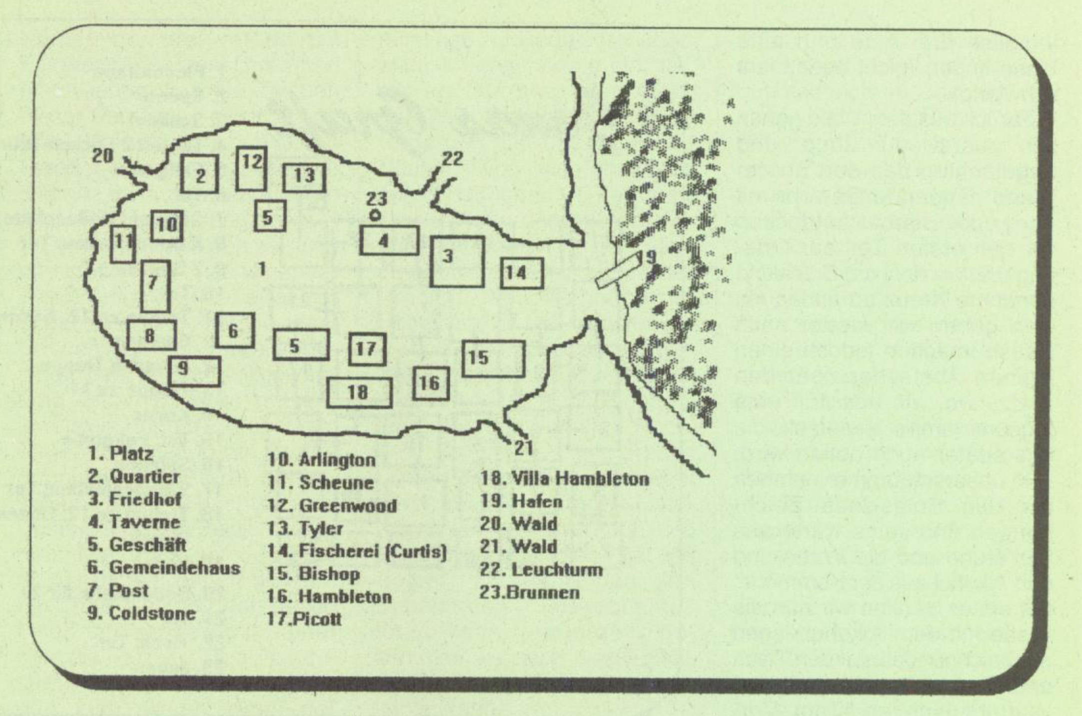
Generelle Tips

Kampf gegen die Schiffe

Von Zeit zu Zeit STRG-ALT-SHIFT drücken, um Energie und Waffen wieder aufzufüllen. Schiffe möglichst frontal anfliegen.

Endkampf gegen Aguirre

Hauptsächlich Aguirres Schüsse abwehren. Nur vorsichtig abschießen. Für jeden Treffer an ihm kommt einem



ein weiterer Schuß entgegen (und das kann manchmal ziemlich viel werden).

So, nun wünsche ich noch viel Spaß beim "Abspann".

Shadow of the Comet

Pascal Breitenfeld aus Bad Salzuflen hat sich an die Fersen von Yog-Sothoth geheftet und dem alten Widerling sein verdientes Ende bereitet.

Erster Tag

Das Spiel beginnt im Hafen von Illsthmous, direkt nach unserer Ankunft. Hier geht man auf die beiden Männer an der Kutsche zu und erfährt von ihnen, daß es sich bei ihnen um unseren Gastgeber Dr. Cobble und den Bürgermeister Mr. Arlington handelt. Nach einem kurzen Gespräch fahren wir zu unserem Quartier und gewinnen bei der Fahrt einen ersten Eindruck von der Stadt. Vor Dr. Cobbles Haus angekommen, reden wir noch einmal mit den beiden, wobei es egal ist, was man sagt. Dann geht man mit dem Doktor ins Haus, wo er uns unser Zimmer zeigt. Hier liegen jetzt auch schon das Tagebuch und ein Telegramm, das man sofort lesen muß. In dem Telegramm steht – sehr zu unserem Ärger – daß wir keine Fotoplatten bekommen konnten und im Tagebuch finden wir etwas über einen Jungen, der Boleskine 1834 durch den Wald geführt hat. Unsere ersten Aufgaben sind damit klar: Wir brauchen Fotoplatten und sollten in Erfahrung bringen, ob und wo Boleskines damaliger Führer lebt.

Die Fotoplatten können wir ohne Probleme im Geschäft bekommen. Um nun in Erfahrung zu bringen, wo sich der frühere Führer unseres Tagebuchschreibers aufhält, macht man sich zum Gemeindehaus auf und betritt dieses durch die untere Tür. Im Vorraum des Gemeindearchives, in dem wir uns nun befinden, sehen wir uns zunächst die kleine Statue links oben an und betreten dann das Archiv. Hier warten wir, bis der Archivar sich gesetzt hat und sprechen ihn dann an. Wenn das Gespräch abgebrochen wird, sprechen wir ihn erneut an und er erlaubt uns, einen Blick auf das Stadtregister zu werfen und zitiert uns noch mal Shakespeare.

Außerdem fragt er uns noch, ob wir Bücher lieben, was wir natürlich bejahen. Nun gehen wir zum Tisch und schlagen das Register auf. Hier finden wir nun die Namen der drei Leute, die als Führer in Frage kommen würden. Der richtige Mann heißt Curtis Hambleton. Wenn man jetzt noch einmal den Archivar Thomas Jugg anspricht und ihm freundlich zuhört, erzählt er uns, wo Curtis und die beiden anderen wohnen. Außerdem erhält man die Einladung, ihn doch einmal zu besuchen. Nun verläßt man den Raum, und wenn der Archivar ebenfalls gegangen ist, schleicht man zurück und nimmt die Lupe aus dem rechten Schrank.

Als nächstes geht es zur alten Fischerei am Hafen, wo Curtis wohnt. Dieser zeigt sich allerdings nicht besonders kooperativ und so bleibt uns nichts anderes übrig als alleine in den Wald zu gehen; allerdings sollten wir vorher noch die Strickleiter mitnehmen, die draußen vor dem Gebäude liegt. Hier gibt es fürs erste nicht viel zu tun, wir müssen

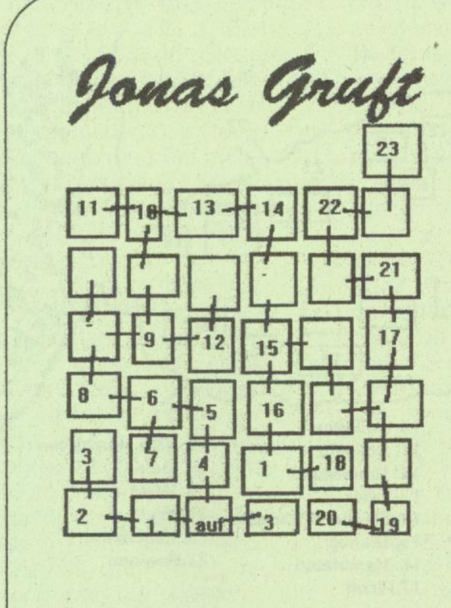
lediglich drei Äste und eine Liane finden (nicht besonders schwierig).

Zurück aus dem Wald gehen wir zuerst zu Jugg und begutachten das dort an der Wand hängende Gewehr mit der Lupe. Hierbei entdecken wir den ersten Teil der Ortsangabe, wo das von Boleskine genannte Kreuz zu finden ist. Nun gehen wir wieder nach Hause, machen jedoch einen kleinen Abstecher über den Platz, wo wir uns für eine Zigeunerfamilie einsetzen, die uns später noch helfen wird.

In unserem Zimmer nehmen wir nun Boleskines Zeichnungen und seine Karte aus der Truhe und die Watte und den Alkohol aus der Kommode. Als erstes tränken wir nun die Watte mit dem Alkohol, legen die Zeichnungen auf den Tisch und wischen die Farbe mit dem Wattebausch ab. Zum Vorschein kommt der zweite Teil der Ortsangabe. Nun legen wir die Karte auf den Tisch und zeichnen das Kreuz ein; in der Konstellation Searcher in einem kleinen Quadrat aus vier mal zwei Sternen. Jetzt wird es Zeit, einen Führer zu finden . Zu diesem Zweck begeben wir uns nun in die Taverne und unterhalten uns mit unserem Gastgeber, bestellen uns ein Bier und reden mit dem Barkeeper, bis Tyler kommt. Mit diesem darf man sich auf keinen Fall einigen, sonst findet das Spiel ein vorzeitiges Ende. In dem Moment, in dem man Tylers Angebot ablehnt, wird man durch einen Stein, der durch das Fenster fliegt, auf eine Schlägerei vor der Kneipe aufmerksam. Diese beendet man durch den Knüppel, der rechts im Bild liegt. Den verletzten Webster bringt man zur Apotheke, wo der Apotheker Metthews uns anbietet, sein Fotolabor zu benutzen und Webster zusagt, uns in den Wald zu führen um das Kreuz zu finden.

Bevor wir jedoch aufbrechen können, müssen wir noch unsere restliche Ausrüstung aus unserem Koffer holen und treffen uns dann mit Webster vor dem Gemeindehaus. Dieser führt uns wie vereinbart zum Steinkreuz, rennt dann allerdings vor Angst weg und vergißt auch noch, uns das Stativ wiederzugeben. Aber zum Glück haben wir ja unsere Äste und die Liane. Mit Hilfe dieses Ersatzstativs machen wir nun unsere drei Bilder und gehen dann nach rechts. Wir sehen uns den Busch an, durch den soeben eine Katze verschwunden ist, gehen durch ihn hindurch und verstecken uns, um die hier stattfindende Zeremonie zu beobachten, rechts hinter dem Baum. Leider werden die Kultisten durch einen Vogel, der dem Anführer ein Pergament aus den Händen reißt und vor unseren Füßen fallen läßt, auf uns aufmerksam und wir müssen Fersengeld geben (Pergament natürlich mitnehmen!).

Vor unserem Quartier angelangt, fallen wir in Ohnmacht.



1. Fledermaus
2. Speere
3. Schädel
4. Tor mit 2 Sockeln fuür die Schädel
5. Fallgrube
6. Tor
7. Spinnen; Bodenplatte für 6
8. 4 Bodenplatten; Tor
9. 2 Statuen
10. Tor
11. Treppe zu 12; Bodenplatte für 10 Spinnen
12. Ausgang Treppe
13. Treppe zu 11
14. Krater
15. Tor; Fallgrube
16. Spinnen
17. 9 Bodenplatten, Tor
18. Treppe zu 12, Bodenplatte für 15; Ratten
19. Krater
20. Bodenplatte für 21
21. Tor
22. Tisch; Tor
23. Jonas

Zweiter Tag

Am nächsten Morgen erwacht man in seinem Bett, in das man wohl von Dr. Cobble verfrachtet worden ist. Er ist es auch, der uns auf unser schwaches Herz aufmerksam macht und uns ein Rezept mitgibt. Dieses geben wir beim Apotheker ab und gehen dann in sein Fotolabor, wo wir zuerst die Chemikalien vom Tisch und vom Regal holen, dann im nächsten Zimmer das Licht ausmachen, die Fotoplatten ins Entwicklungsbecken legen und dann nacheinander Methylaminoparaphenol, Hydrochin, Natriumsulfat und Kaliumpyrosulfit in das Becken geben. Nach dem Entwickeln sehen wir uns die Platten an. Während die ersten beiden lediglich unterschiedliche Sternkonstellationen zeigen, ist das Bild auf der dritten Platte so schrecklich, daß wir spontan einen Herzanfall bekommen. Zum Glück ist der Apotheker gleich zur Stelle und rettet uns.

Als nächstes steht nun ein Besuch bei der Post auf der Tagesordnung – wir schicken unsere Bilder ab.

Weil es derzeit nichts zu tun gibt, können wir nun Juggs Einladung folgen und ihm einen Besuch abstatten.

Als wir bei Jugg ankommen, verläßt gerade ein Kerl in einer Robe das Haus, den wir schon gestern im Steinkreis gesehen haben.

Wir verfolgen ihn bis in das Geschäft und nehmen den Schlüssel, den er auf den Tresen legt, an uns. Mit diesem können wir endlich in Juggs Haus gelangen.

Dort angekommen, nehmen wir mit Entsetzen Blutflecken auf dem Boden wahr. Wir nehmen die Babystatue vom Schreibtisch, die Jünglingsstatue aus dem Schrank und die Greisenstatue aus der rechten Schmetterlingssammlung. Dann gehen wir ins Schlafzimmer, wo wir nun die Bücher "Die Kindheit", "Der Mann, der lacht" und "Die Kunst Großvater zu sein" durch die jeweilige Statue ersetzen. Es öffnet sich eine Tür und gibt Juggs Arbeitszimmer frei, in dem Jugg sterbend auf dem Boden liegt. Er kann uns gerade noch das Pergament geben (Wir erfahren von den großen Alten) übersetzen, bevor er abtritt.

Nun nehmen wir das Buch und die Nachricht vom Tisch, schließen das Buch mit dem Schlüssel, der im Schlafzimmer links unter dem Teppich liegt, auf und lesen das Buch. Danach legen wir es wieder zurück und gehen in unser Quartier (über den Platz gehen, sonst wird man von der Polizei erwischt und wegen Mordes verhaftet).

In unserem Zimmer lesen wir die Nachricht, die eindeutig auf die Post hinweist. Dort gehen wir dann auch hin und sprechen mit dem Schalterbeamten (wobei man den Indianer in Schutz nehmen sollte). Dann gehen wir duch die hintere Tür zu Mr. Underhouse. Von diesem wird man über den Cthulth-Kult aufgeklärt und man erfährt vom Tagebuch des alten Jonas Hambleton, das im Tresor des Bürgermeisters liegt und in dem die Entstehung des Kultes beschrieben ist. Leider weiß Mr. Underhouse die Kombination des Tresors nicht – nur, daß sie aus der Bibel stammt und das Böse bezeichnet. Wir verlassen ihn wieder und treffen vor der Post auf Miss Picott, die uns auch auf freundliche Anfrage hin ihre Bibel nicht leihen will. Also gehen wir zum Geschäft und kaufen alles, was uns angeboten wird. Das Medaillon verschenken wir an Mrs. Picott und siehe da – wir bekommen die Bibel, mit der wir uns sogleich zum Büro des Bürgermeisters im Gemeindehaus aufmachen. Vor dem Gebäude treffen wir Bishop, mit dem wir uns kurz unterhalten.

Um nun in das Büro des Bürgermeisters zu gelangen, müssen wir etwas kreative Schummelei benutzen. Zuerst sagt man dem Beamten, man wolle den Bürgermeister sprechen, macht ihm dann weis, man solle Fotos machen und erzählt ihm schließlich, man sei

Journalist (was im Prinzip nicht einmal gelogen ist). Daraufhin darf man das Büro betreten, wo man das Bild auf dem Schrank wegklappt und den Safe mit der Kombination 345 öffnet. Aus dem Safe entwendet man nun das Zigarettenetui, in dem ein Abholschein für ein Paket versteckt ist; das Tagebuch, das man sofort liest. Wir erfahren von den drei verfluchten Familien und wie sie zu vernichten sind. Dann legen wir das Buch zurück. Mit diesem Wissen und dem Abholschein geht man zur Post und holt das Päckchen ab, in dem sich eine grüne Robe befindet. Diese Robe ziehen wir uns hinter dem Brunnen an und gelangen so verkleidet und mit einem unfreundlichen Grummeln auf den Lippen an den Wachen vorbei, zum Leuchtturm. Hier werfen wir nun die Strickleiter in das Fenster und gelangen so in den Leuchtturm hinein. Oben angelangt, ist unser Schwindel wohl doch aufgeflogen, denn von innen wird wie wild vor die Tür gehämmert. Jetzt bleibt uns nur noch der Luftweg, um zu entkommen. Wir nehmen die Kerze aus der Lampe, zünden sie mit Hilfe der Lupe an (Docht muß in der Mitte der Lupe sein – kann länger dauern), verstärken mit dem Wachs die Flügel, die wir hinter der Sonnenuhr finden und fliegen zu einer Lichtung im Wald, auf der Zigeuner kampieren. Dort sehen wir in einer Kristallkugel die Zeit, in der die großen Alten lebten und werden von Boleskine beauftragt, ihre Rückkehr zu verhindern.

Die nächste Station ist die Apotheke, wo man von Bishop den Schlüssel für den Friedhof bekommt. Auf dem Friedhof holen wir zuerst das Seil vor dem Haus des Friedhofgärtners und dann die Stange, die sich neben einem Kreuz auf dem Weg zur Gruft der Knapp oberhalb des Kraters bei 19 ist eine Bodenplatte, die ebenfalls eine Geheimtür öffnet. Um das Tor bei 22 zu öffnen, muß man dreimal um den Tisch laufen. Bei Jonas angekommen, nimmt man sich so schnell wie möglich die vier Statuen und läuft aus der Gruft (nicht über Treppen abkürzen). Beim Hinaufklettern wird man im letzten Moment durch die Friedhofswärterin (die sich als Websters Mutter entpuppt) vor dem Abstürzen gerettet.

Im Haus der Websters bekommen wir unser Stativ zurück und erfahren, wenn wir es nicht selbst schon wissen, die Namen der drei verfluchten Familien. Außerdem findet man hinter einem Bild die Zeichen dieser Familien – einen Stern. Mrs. Webster rät uns, die Familien einzeln auszuschalten und erst dann zur alten Villa der Hambletons zu gehen.

Diesen Rat befolgen wir auch und statten jetzt nacheinander Tyler, Arlington (ist bei seiner Scheune) und Coldstone einen Besuch ab. Bei ihnen angelangt, beschwören wir jeweils eine der 4 Statuen mit der jeweiligen Formel aus unserem Tagebuch, stellen die Statue dann auf den Stern, der erscheint und beobachten, wie Unsterbliche das Zeitliche segnen. Nachdem wir das vollbracht haben, gehen wir zum Geschäft, nehmen den faulen Fisch und fangen mit seiner Hilfe die Katze, die hier herumstreunt. Mit dieser gehen wir nun zum neuen Haus der Hambletons (nicht an der Villa vorbeigehen). Hier lassen wir die Katze frei, laufen rechts aus dem Bild um den Hambletons zu entkommen, anschließend zur Villa (diesmal gilt: nicht am Haus der Hambletons vorbei) und betreten sie.

Im Inneren der Villa nehmen wir die Lampe rechts neben dem Bild weg und setzen die Windrose, die wir in dem kleinen Tisch neben der Bank finden, in das Steuerrad ein. Dann geht es durch die nun entstandene Tür nach oben. In diesen Raum stellen wir die Lampe auf den Kamin (Achtung: Nicht in den Kamin sehen oder auf das Bärenfell treten). Es öffnet sich eine weitere Geheimtür und wir betreten den nächsten Raum. Hier lesen wir das Buch über "Magische Riten", das im Regal steht, nehmen dann die Kurbel aus der Schreibtischschublade, benutzen diese am Teleskop und drei weitere Hebel erscheinen im Boden. Wir drehen am mittleren, fangen die Kugel, die aus der Lampe fällt, setzen diese in die Sternenkarte an der Wand ein und gehen in den letzten Raum. Hier beschwören wir die letzte Statue und stellen sie, wenn wir von der Familie Hambleton auf den kleinen Altar gelegt werden, genau dort ab. Jetzt beliebt nichts mehr zu tun, außer die Flucht zu ergreifen, weil nämlich das Haus anfängt zu brennen. Vor dem Haus fallen wir mal wieder in Ohnmacht.

Dritter Tag

Am nächsten Morgen werden wir von Dr. Cobble, der uns (peinlich!) schon wieder gerettet hat, zur Rede gestellt. Auf unsere Versicherung hin, daß wir im Interesse der Allgemeinheit handeln, läßt er uns in Ruhe und gibt uns noch eine Nachricht von Underhouse, ihn sofort besuchen zu kommen. Dieser Aufforderung kommen wir auch prompt nach – allerdings stellt sich hier ein kleines Problem mit Wachtmeister Baggs ein, für den Underhouse jedoch die passende Geschichte auf Lager hat (man sagt ihm selbst nichts, sondern fängt an zu stammeln). Nachdem Baggs weg ist, erzählt Underhouse uns von einem alten Indianer namens Natawaga, der uns helfen kann, und von einem geheiligten Pfeil und Bogen, mit dem man den Schamanen Miskaquamus töten kann. Außerdem bekommen wir noch eine Feder, mit deren Hilfe man Natawaga finden kann.

Pfeil und Bogen finden wir in der alten Fischerei, allerdings ist die Tür von innen verriegelt und mit einem Vorhängeschloß versehen. Den Riegel stoßen wir mit dem Brett, das vor der Fischerei liegt, hinunter und das Schloß knacken wir mit der Nadel auf, die wir von der gestern erworbenen Brosche abbrechen. Im Inneren des Gebäudes bietet sich uns ein recht unschöner Anblick: Curtis hängt aufgeschlitzt von der Decke. Uns bleibt nichts weiter übrig, als den Bogen aus dem Kamin zu fischen und den Pfeil irgendwo links unten im Raum unter den Dielen zu suchen. Dann machen wir uns zu dem Platz im Wald auf, wo auch die Liane gelegen hat und legen die Feder auf den Baumstumpf. Daraufhin werden wir zu einem Vogel und gelangen so zu Natawaga. Wir reden mit ihm und beantworten seine Fragen mit: Mic-Macs, Yog-Sothoth, 1834 und Dagon. Natawaga verrät uns dann, daß Miskaquamus sich im Brunnen versteckt hält und gibt uns einen Ring, der uns helfen soll und einen Farbeimer, den wir, wenn wir in der Stadt in den Brunnen gestiegen sind, in das aufgewühlte Wasser werfen, um uns Durchgang zu verschaffen. In dem Raum mit den vier Kanistern nehmen wir den Säurekanister und den leeren Kanister mit, auf keinen Fall jedoch das Nitro!

Jetzt gehen wir in den nächsten Raum, nehmen die Feuersteine, füllen den leeren Kanister unterhalb des kleinen Tümpels mit Naphtalin und betreten den Raum, in dem der Schamane schon auf uns wartet. Jetzt müssen wir schnell das Naphtalin ausschütten, es anzünden und Miskaquamus mit dem Bogen zu seinen Ahnen schicken.

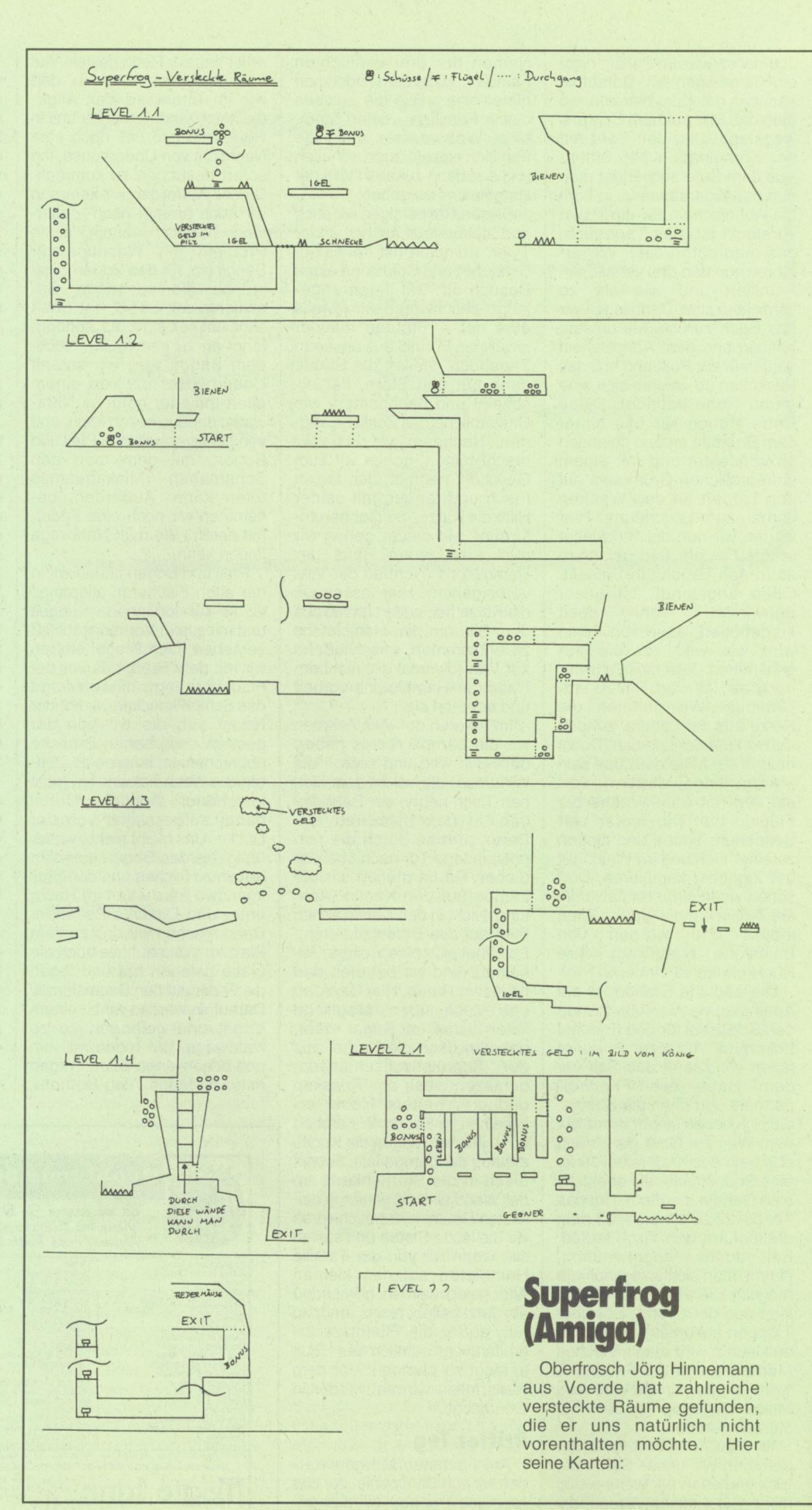
Nachdem wir auch das erledigt haben, erscheint Lord Boleskin, der uns auf eine Insel vor der Küste schickt. Bevor wir jedoch zum Hafen gehen, nehmen wir noch den Türkis, den Aquamarin und den Schmetterling, setzen den Türkis in den Ring ein und füllen den Kanister erneut mit Naphtalin.

Im Hafen angekommen, müssen wir Bishop überreden, uns sein Boot zu leihen, was gar nicht so einfach ist. Zuerst sagt man ihm, man suche ihn, dann fragt man ihn nach der Insel, schilt ihn dann wegen seines abergläubischen Geredes und sagt ihm schließlich, daß man sich nicht schäme. Daraufhin kann man nun endlich mit dem Boot zur Insel fahren. Hier angelangt, nimmt man zuerst den Smaragd, dann den Rubin aus dem Kopf, der am Strand liegt und vervollständigt nun das Puzzle an

der Wand, worauf sich eine Tür öffnet. In der Höhle, die hinter der Tür liegt, setzt man den Rubin in das rechte Auge der Statue ein und benutzt dann den Aquamarin auf dem fünfzackigen Stern, woraufhin sich ein Stern aus Lichtstrahlen bildet. Die Statue zerbricht und man kann sich noch gerade so eben aus der Höhle retten, bevor alles in Flammen aufgeht. Vor der Höhle erscheint wieder Boleskine, der uns seinen Ring gibt (in den gehört der Smaragd) und uns anweist, uns von der Strömung zu einer Höhle treiben zu lassen. Hier angekommen, entzünden wir unsere Lampe, die wir allerdings schon bald mit Naphtalin nachfüllen müssen und betreten die Höhle. Hier schleichen wir uns an den Monstern vorbei, einen Raum nach links und dann wieder einen nach oben. Wir finden Mrs. Webster und ihren Sohn als Opfergaben an einen Pfahl gefesselt. Wir nehmen jetzt den Säurekanister, legen mit seiner Hilfe den Diamanten frei, der unter der hervorstehenden Bodenplatte lag, warten, bis sich ein großer Lichtkegel über dem Altar bildet und zerstören die Energiezufuhr zu diesem mit Hilfe der beiden Ringe.

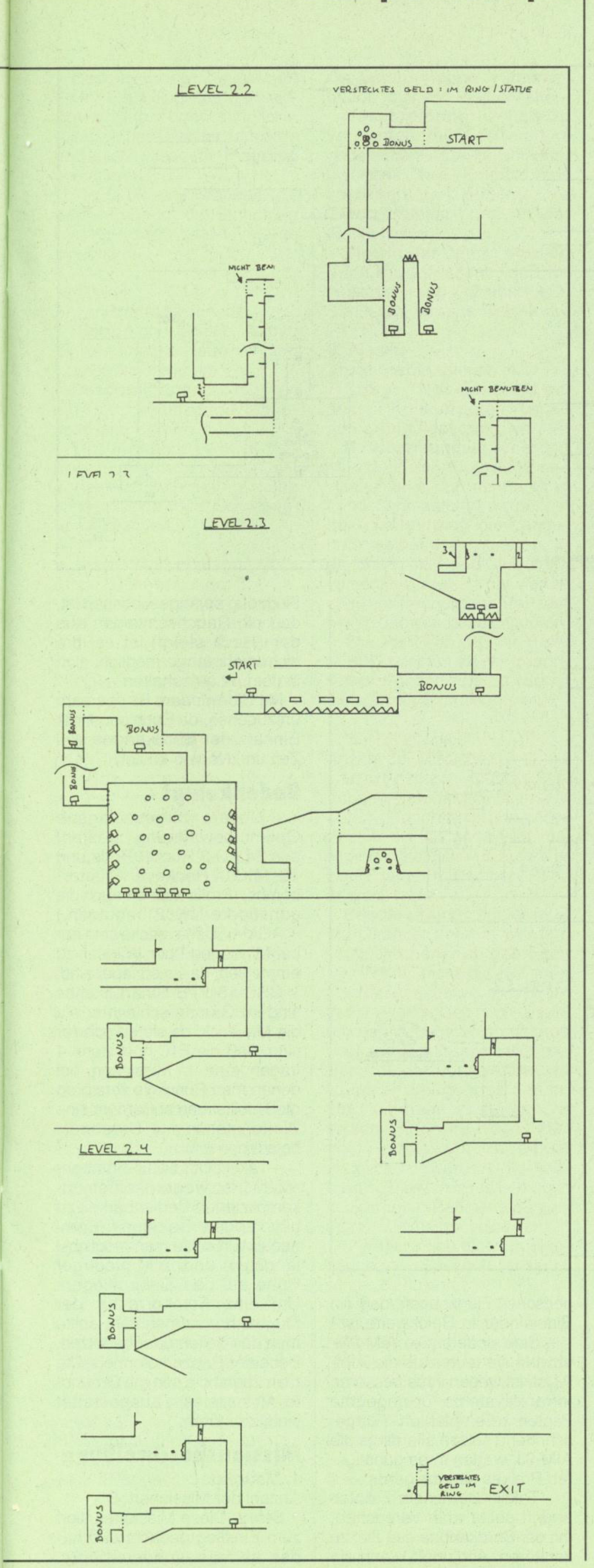
Nachdem das getan ist, fliehen die Websters und Boleskine erscheint uns ein letztes Mal. Er macht uns darauf aufmerksam, daß nur noch wenig Zeit bleibt, um zum Steinkreis zurückzukehren und die Ankunft der Großen Alten zu verhindern. Gott sei Dank gibt es im ersten Raum der Höhle links oben einen Geheimgang, der direkt zu Steinkreis führt.

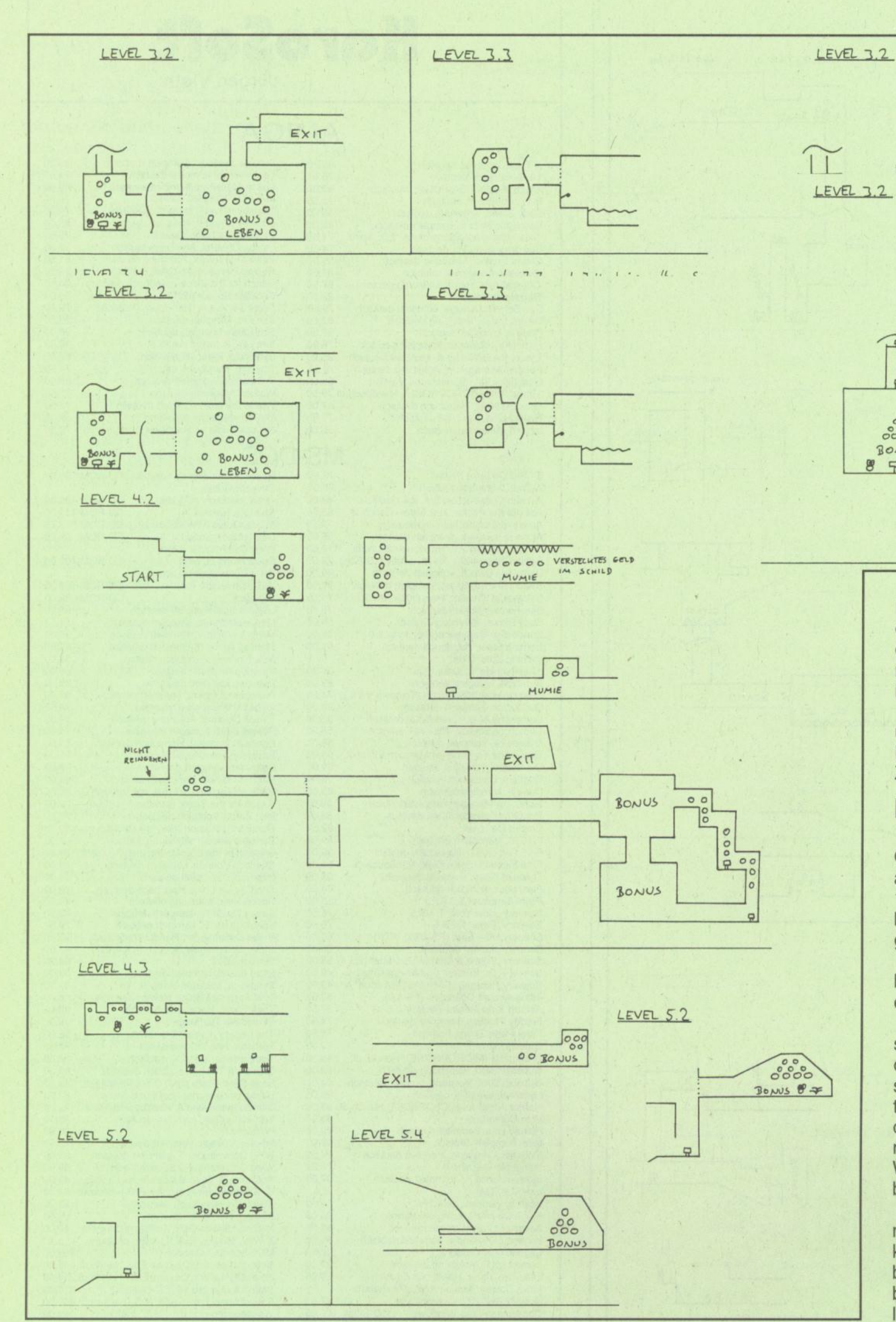
Hier angekommen, stellt man seine Kamera auf, setzt die Lupe auf die Apparatur, legt den Schmetterling in die Kamera ein und projiziert mit Hilfe der Laterne die Farbflecken des Schmetterlings auf die Steine. Nun legen wir die Fotoplatten in die Kamera und fotografieren den Kometen, der gerade vorbeikommt. Der Komet verliert ein Bruchstück, das vor einen Stein fällt. Sofort beginnt Yog-Sothoth sich zu materialisieren. Jetzt benutzen wir die Feuersteine als Symbol des Feuers an dem linken oberen Stein mit dem roten Zeichen, den Diamant (Erde) rechts oben (grün), den Kometensplitter (Luft) rechts unten (weiß) und den Aquamarin (Wasser) links unten (blau). Daraufhin verschwindet Yog-Sothoth und wir können uns den Abspann ansehen.



Superfrog (Amiga)

Oberfrosch Jörg Hinnemann aus Voerde hat zahlreiche versteckte Räume gefunden, die er uns natürlich nicht vorenthalten möchte. Hier seine Karten:


LEVEL 2.2
VERSTECKTES GELD : IM RING / STATUE
BONUS
START
BONUS
BONUS
NICHT BENUTZEN
LEVEL 2.3
3
START
BONUS
BONUS
BONUS
BONUS
BONUS
LEVEL 2.4
BONUS
BONUS
BONUS
VERSTECKTES GELD IM RING
EXIT



Strike Commander

Matthias Schmeißer und sein Wingman Christoph Wunder sind beide in Krailling gestartet und haben die Wildcats rund um die Welt begleitet.

Allgemeines

– Um währed des Fluges nicht irritiert zu werden, empfehlen wir die Optionen "G-Effect" und "Sun Glare" auszuschalten.

– Große Waffenladungen beeinträchtigen das Flugverhalten.

Luftkampf

– Als Air-to-Air missles sind in Strike Commander AMRAAMs nicht zu empfehlen, da sie erstens zu teuer sind und zweitens ihre Reichweite nicht ausnutzbar ist. (Der Autopilot befördert einen so zu den gegnerischen Flugzeugen, daß ein Sidewinder in Reichweite ist.)

– Sidewinders: Die AIM-9M, obwohl sie teurer als die AIM-9J ist, ist wegen ihres besseren Infrarotsystems für ungeübte Piloten zu empfehlen. Fortgeschrittene sollten allerdings die AIM-9J, wegen ihres günstigeren Preises bevorzugen.

– Taktik: Bei einem Frontalangriff sollte man versuchen, mit der Bordkanone das Ziel zu zerstören. Achtung!: Wenn ein Flugzeug so angeschossen ist, daß ein Rauchschwaden aus dem Heck steigt, ist es ihm nicht mehr lange möglich, sich in der Luft aufzuhalten.

Mit Sidewinders ist sparsam umzugehen, da Euch sonst der Einsatz der Bordkanone viel Zeit und Nerven kostet.

Bodenkampf

– Unsere vorgeschlagene Optimalbewaffnung besteht aus 2 LAU-3 Rocket Pods und 12 MK20 Rockeye Clusterbombs. (Profis können auch die günstigere MK82 benutzen.)

AGM-65D Mavericks sind nur bei Missionen über Wasser zu empfehlen, da sie so teuer sind.

GBU-15(V)/B Smart Bombs sind im Grunde schlechter als die Maverick, da sie so schwer sind, daß die F16 höchstens 4 tragen kann. In Missionen, bei denen man Runways zerstören muß, sollte man außerdem eine Waffenstation mit Durandals beladen.

– Taktik: Der CCIP-Bombenmodus ist wegen seiner unkomplizierten Bedienbarkeit zu bevorzugen. Bei einem Bombenabwurf sollte man möglichst langsam und mit niedriger Höhe auf das Ziel zufliegen. Um eine Feinkorrektur der Flugbahn vorzunehmen, sollte man das Seitenruder benutzen. Bei einer Panzerkolonne sollte man zuerst die, die mit Ground-to-Air-missles ausgestattet sind, zerstören.

Missionsbeschreibung

1. Mauritius

Anzahl der Missionen: 3

Story: Diese Missionen sind zum Einstieg gedacht und haben keine besondere Story.

Beschreibung: Zuerst müßt Ihr ein Frachtflugzeug vor feindlichen Flugzeugen schützen, dann ein paar Panzer zerstören und zuletzt wieder ein Flugzeug eskortieren.
Tip: In diesen Missionen solltet Ihr Euch an die Steuerung und an die Waffensysteme gewöhnen.

2. Türkei
Anzahl der Missionen: 1
Story: Nur ein kleiner Auftrag für einen netten Herrn mit dem Namen Muhammed.
Beschreibung: Es müssen ein paar Flugzeuge abgeschossen werden.
Tip: Ihr könnt es nicht verhindern, daß Janet den Learjet abschießt. Ansonsten sollte diese Mission keine Schwierigkeiten machen.

3. Andes Mallorca
Anzahl der Missionen: 3
Story: General Mendez führt einen Krieg gegen die Peruaner. Ihr müßt ihm helfen. Stern wird nach Ende der zweiten Mission abgeschossen; von nun an übernehmt Ihr das Kommando.
Beschreibung: Als erstes müßt Ihr eine ganze Panzerkolonne dem Boden gleichmachen. Dann einige feindliche MiGs abschießen. Die dritte Mission wird ein Vergeltungsschlag für den Tod von Stern: Ihr müßt ein Atomkraftwerk zerstören.
Tip: Im Grunde müßt Ihr keine Mission beenden, da Stern mit dem Geld auf jedem Fall abstürzt.
Die nächsten drei Aufträge könnt Ihr in beliebiger Reihenfolge auswählen.

4. Ägypten
Anzahl der Missionen: 3
Story: Ihr nehmt den Auftrag ursprünglich für eine Flugschau an. Aber daraus wird ein Kampf gegen die Libyer.
Beschreibung: Zuerst müßt Ihr nur mit der Bordkanone eine Staffel von libyschen Flugzeugen zerstören. In der zweiten Mission dürft Ihr wieder Flugzeuge abschießen, allerdings auch mit Air-to-Air-Raketen. Als letztes müßt Ihr libysche Panzer von den Pyramiden fernhalten.
Tip: Ihr fliegt mit ägyptischen F16s. Es macht also nichts aus, wenn sie beschädigt werden. In der dritten Mission müßt Ihr aufpassen, daß Ihr nicht die ägyptischen Nationaldenkmäler beschädigt.

5. Quebec
Anzahl der Missionen: 3
Story: Ihr Auftraggeber will die Söldnertruppe "Hammerheads" aus der Welt schaffen.
Beschreibung: Um sie zu vernichten, müßt Ihr erstens gegen ihre Flugzeuge antreten, zweitens ihre Einsatzbasis zerstören und drittens ihre Transportmaschinen an der Flucht hindern.
Tip: In der dritten Mission müßt Ihr aufpassen, daß Ihr nicht die Boing 747 abschießt. Sonst gibt es eine Geldstrafe.

6. Alaska
Anzahl der Missionen: 4
Story: Neu-Sibirien will seinen Konkurrenten Alaska aus dem Ölgeschäft werfen.
Beschreibung: In der ersten Mission sollen Flugzeuge und Panzer über und neben einer Landebahn zerstört werden, in der zweiten muß die Landebahn selbst dran glauben. In der dritten muß eine Ölplattform versenkt werden. In der vierten müßt Ihr freundlichen Panzern helfen und feindliche zerstören.
Tip: Paßt auf, daß Ihr in der letzten Mission keine freundlichen Panzer zerstört. Sonst gibt es kein Bonushonorar.

7. San Francisco
Anzahl der Missionen: 4
Story: Euer nächster Auftraggeber heißt Mr. Walter, ein übler Geschäftsmann, der Euch in der letzten Mission das Honorar streichen will, indem er Euch selbst mit seinen F15s angreift.
Beschreibung: Zuerst muß ein Öltanker zerstört werden. Unglücklicherweise gab Euch Mr. Walter nicht die richtigen Koordinaten. Ihr versucht aber in der zweiten dies noch einmal mit den richtigen Koordinaten nachzuholen. Diesesmal ist das Schiff leider vorbereitet... In Nummer drei geht es darum, ein Hochhaus einstürzen zu lassen. Dies wird wegen heftiger Luftabwehr zu einem ziemlich schweren Unternehmen. Zuletzt werdet Ihr geschickt, eine Raffinerie zu zerstören. Gemeinerweise schickt Mr. Walter seine eigenen Flugzeuge los, um Euch "unsanft" runter zu holen.
Tip: Wenn man über der Stadt fliegt, ist es sehr sinnvoll, bei schlechteren Rechnern die Detailstufe nach unten zu regeln. Sonst wird die Bombardierung des Hochhauses eine ziemlich komplizierte Angelegenheit.

8. Grand Canyon
Anzahl der Missionen: 3
Story: Nevada besetzt gerade den Grand Canyon. Arizona hat etwas dagegen...
Beschreibung: Als erstes dürft Ihr ein AWACS Flugzeug vom Himmel holen. Als nächstes, mit Durandals ausgestattet, wird ein Runway durchlöchern. In der dritten Mission, einen Canyonflug, müßt Ihr Euch auf einige Gegenwehr am Boden und in der Luft einstellen.
Tip: Paßt auf, daß Euer Leben nicht mit einer Bruchlandung innerhalb des Canyons endet.
Die nächsten drei Aufträge könnt Ihr wieder in beliebiger Reihenfolge auswählen.

9. Rhode Island
Anzahl der Missionen: 4
Story: Kämpft gegen die IRS.
Beschreibung: Zuerst müssen zwei Flugfelder bombardiert werden. Danach müßen zwei Zerstörer mit Begleitung versenkt werden. In Mission Nummer drei gehts dem Rhode Island Headquater an den Kragen. Wenn Ihr es schafft, in der vierten Mission den Finanzminister, inklusive Flugzeug, zu zerstören, gibt es für Euch nochmals einen Bonus von 5.000.000 $.
Tip: Diese Missionen sind alle sehr schwer. Geht mit den Bomben sparsam um. Sie könnten im späteren Verlauf der Mission dringend benötigt werden.

10. Deutschland
Anzahl der Missionen: 3
Story: Die Deutschen brauchen ein wenig Unterstützung, um ein paar Engländer aus einem Schloß zu verscheuchen.
Beschreibung: In der ersten Mission müßt Ihr "nur" ein paar englische Tornados abknallen. In der zweiten kommt es darauf an, den Nachschub der Engländer zu stoppen, indem Ihr eine Brücke entzwei teilt. In der dritten Mission müßt Ihr deutsche Bomber zu dem Schloß eskortieren, damit diese es zerstören können. Vorsicht mit der Luftabwehr.
Tip: Laßt Euch nicht von den Tornados verfolgen. Sie sind schneller als Ihr.

11. San Francisco
Anzahl der Missionen: 3
Story: Los Angeles greift San Francisco an. Helft den Truppen von San Francisco im erbitterterten Kampf um die letzten Grundwasserreserven.
Beschreibung: Als erstes eskortiert Ihr ein AWACS Flugzeug und beschützt es vor feindlichen Angriffen. Danach unterstützt Ihr die North-Cal-Piloten in der Luft. Da diese aber nicht gegen See-Einsätze vorbereitet sind, ist es in Mission Nummer drei Eure Aufgabe, die Blockade der South-Cal-Flotte vor dem Hafen von San Francisco zu brechen.
Tip: Spart Eure Mavericks für die letzte Mission.

12.Türkei
Anzahl der Missionen: 2
Story: Mr. Walter kommt aus seinem Versteck heraus und will Euch einige Probleme bereiten...
Beschreibung: Zuerst muß sein Learjet abgeschossen werden. Globail-Oil ist stinksauer und schickt Euch massig Kampfflugzeuge auf den Hals.
Tip: Den Learjet abzuschießen, dürfte kein Problem darstellen. Die zweite Mission ist um so schwerer.

13. Andes Mallorca
Anzahl der Missionen: 2
Story: Nach dem der Beliebtheitsgrad der Wildcats nach den letzten zwei Missionen auf ein Minimum gesunken ist, will ihnen nur noch einer einen Auftrag geben: General Mendez.
Beschreibung: Ein paar Guerillabasen müssen in der ersten Mission vernichtet werden. Danach müßt Ihr eine Landebahn am obersten Kartenrand zerstören. Ihr stoßt auf heftige Gegenwehr und Mendez schickt Euch seine eigenen Flugzeuge auf den Hals. Später erzählt er, daß er auf die gleiche Weise auch Stern umgebracht hat. Er will die Rechnung nicht bezahlen.
Tip: Paßt auf, daß Ihr nicht wertvolle Waffen auf nutzlose Ziele abfeuert. Sonst gibt es später Probleme.

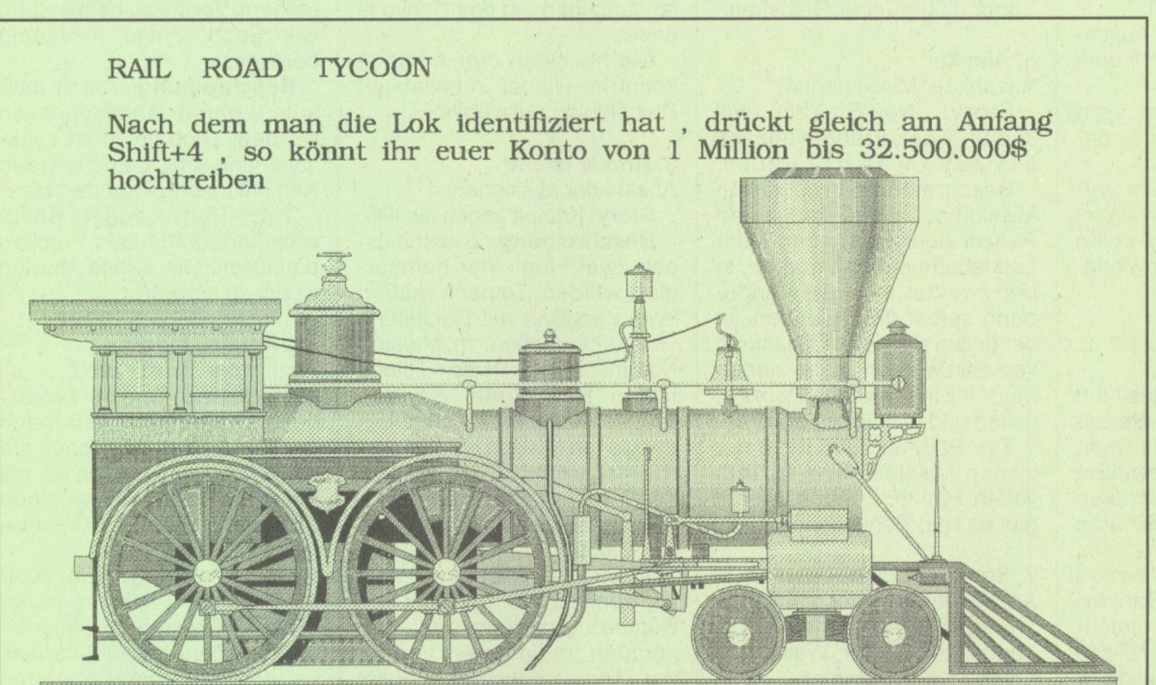
14. Türkei
Anzahl der Missionen: 2
Story: Janet kommt von Jackels zurück und verrät Euch den Plan, wie Ihr eine F22 aus den Besitz der IRS stehlen könnt. Dies kommt Euch bei Eurer finanziellen Lage sehr gelegen.
Beschreibung: Zuerst müßt Ihr zu der Strike Base der IRS fliegen und landen. Dort steht die F22, welche Ihr in der zweiten Mission sicher nach Hause fliegen dürft.
Tip: Nicht den gegnerischen Runway zerstören , sondern einfach darauf landen.

15. Andes Mallorca
Anzahl der Missionen: 1
Story: Auf Mendez wurde ein Kopfgeld von 40.000.000 $ ausgesetzt. Die IRS ist stinksauer wegen der F22. Und die

Jackels sind auch noch da...

Beschreibung: Ihr müßt Mendez in seinem Flugzeug abschießen. Wenn Ihr heil zur Strike Base zurückkehrt, erlebt Ihr das Happy-End.

Tip: Da dies die letzte Mission ist, könnt Ihr alle Eure überschüssigen Air-to-Air missles (z.B. AMRAAMS) mitnehmen und nach Belieben verfeuern.



Railroad Tycoon DeLuxe

Da sage noch einer, die Programme von Microprose währen nicht benutzerfreundlich. Sogar in der Edelversion von Sid Meiers Eisenbahnerspiel funktioniert noch der alte Cheat. Zur Feier des Tages deckt Henning Schmid aus Groß-Ernsthof das Geheimnis auf, wie Ihr zu unbegrenzten Finanzmitteln kommt. Gleich nach der Kopierschutzabfrage könnt Ihr loslegen. Ihr drückt einfach "Shift + 4" und werdet ganz locker zum Millionär.

Syndicate

J. P. Haas aus Paderborn hat sich ausführlich mit Bullfrogs *Syndicat* und einen kleinen Cheat ausgeheckt.

Da man als Welteroberer am Anfang des Spiels nur wenig Unterstützung auf der finanziellen Seite (30.000 Kredite sind doch etwas wenig) hat, sollte man das gleich ändern: Startet das Spiel und sichert sofort einen Spielstand ab. Geht dann auf die DOS-Ebene zurück, ruft einen HexEditor auf und ladet das gerade gespeicherte File. Dann werden einige Bytes (Einige Editoren nennen das erste Byte 0, ich nenne es 1!) auf "FF" gesetzt: Byte 20 bis 23 und Byte 28. Sichert das File jetzt wieder ab. Byte 20 bis 23 bewirken eine Veränderung des Kontostandes auf über 16 Millionen Kredite, die Veränderung des Bytes 28 läßt die Zeit rasen. Wenn Ihr Syndicate jetzt wieder startet, das veränderte File aufruft und auf die Karte geht, seht Ihr, wie sich die Geschwindigkeit der Zeit geändert hat. Jetzt nimmt man den Auftrag in Westeuropa an und klickt sich in die Forschungsabteilung. Mit der Masse an Geld und der hohen Zeitgeschwindigkeit ist es jetzt eine Sache von Minuten, alle Waffen und Körperteile zu entwickeln.

Ist dies geschehen, ruft man das Menü auf, speichert das File ab, verläßt das Programm und ruft den Editor wieder auf – man möchte ja mit einer anständigen Zeitgeschwindigkeit spielen. Hierzu werden die "Zeitbytes" wieder auf die Anfangswerte gesetzt, sprich: Byte 25-28 auf 00, 29 auf 01, 30 auf 00, 31 auf 55 und 32 auf 00. Leute mit Geldgier können natürlich die "Geldbytes" wieder auf FF setzen (s.o.). Ruft man jetzt Syndicate auf, kann man sich die Welt viel leichter unter den Nagel reißen.

Zuerst werden die Cyborgs mal ausgerüstet: Sie bekommen natürlich alle Körperteile des Modus III.

Als Ausrüstung hat sich für alle Agentenbewährt:
1 Überzeugungsstrahler,
1 Medipack,
1 Energieschild, 1 Laser,
1 Fernwaffe und eine Minigun
Agent 1:
Abtaster, Zugangskarte
Agent 2:
Flammenwerfer, Zeitbombe
Agent 3 und 4:
2 Gausswerfer

Muß man schnell mehrere Agenten ausschalten, empfiehlt es sich, mehrere Laser mitzunehmen.

– Es ist hilfreich, vor jeder Mission einmal abzuspeichern. So gehen einem nicht die Cyborgs aus, wenn man versagt.

– Sollte eine Taktik mal nicht funktionieren, nicht verzweifeln, sondern seine Strategie überdenken und noch einmal neu anfangen. Alle Missionen sind irgendwie zu schaffen.

– Die Missionen in Mittel- und Osteuropa bieten sich geradezu an, neue Agenten anzuwerben! Also schnell einige Zivilisten und Polizisten überzeugen und dann die Agenten nicht terminieren, sondern überzeugen (siehe Grafik).

Taktiken

– Zuerst alle Feindtrupps im Zielgebiet eliminieren. (Besonders wichtig, wenn man Wissenschaftler entführen muß!). Wenn man sie nicht zerstören muß, ist der Überzeugungsstrahler eine sehr wirksame Waffe, sonst wie auf den Grafiken vorgehen.

– Der Steuersatz sollte irgendwo zwischen 20 uns 25 Prozent liegen, dann küssen Euch die Einwohner die Füße.

– Muß man eliminieren, dann nicht auf Zivilisten achten, sondern ohne Skrupel weitermachen (am besten mit dem Laser).

– Autos sind zwar schnell, aber nicht sicher, da die Feindagenten Euch im Auto bemerken und dieses dann in Brand schießen, was oft die Zerstörung aller Cyborgs bewirkt.

– Da die Polizisten lästig sind, nicht mit gezogenen Waffen rumrennen.

– Wenn Euch Feindagenten offen angreifen, immer den Panikschub einsetzen; wenn Ihr selbst die Schüsse lenken wollt, nur Adrenalin und die Wahrnehmung stimulieren.

– Mit dem Herzen des Modus III bleiben die Drogen länger im Körper der Cyborgs, also kann man oft die Adrenalinwerte auf Maximum stellen und die Droge hält den ganzen Einsatz hindurch (Cyborgs sind so schneller!).

– Am besten ist es, wenn Ihr immer alle vier Agenten schickt, da die Feuerkraft so sehr groß ist (Minigun!), doch manchmal ist es unnötig (z.B. Anfangslevel und Mongolei).

– Autos hält man an, indem man eine Salve auf sie feuert (Vorsicht, nicht zu viel, sonst gibt's Schrott!)

– Vorsicht vor den Zügen, wird man hier angefahren hilft auch Brustkorb III nicht mehr.

– Zeitbomben explodieren früher, wenn man sie anschießt!

– Laßt die Feindtrupps sich erst einmal gegenseitig vernichten, bevor Ihr eingreift.

– Wollt Ihr jemanden in einem Gebäude erledigen, immer den Panikschub verwenden, doch dann die Intelligenz wieder hinuntersetzen, da die Cyborgs sonst mit gezogenen Waffen herumlaufen und dann wird die Polizei lästig (s.o.)

– Hauptdevise: Rein, möglichst schnell die feindlichen Cyborgs ausschalten (Grafiken,

gut geeignet sind auch Gausswerfer), das Mission-Ziel erreichen und wieder Raus.

Schönste Mission

Mongolei: 1 Agent mit Überzeugungsstrahler und Minigun in die Mission schicken. Den Aufgang neben dem Tor benutzen und in der oberen Ebene zur Bahnstation im Westen gehen. Mit der Bahn zur Station im Süden fahren, den Agenten auf der Plattform erledigen, auf der Plattform warten und etwas Krach machen. Jetzt die Feindagenten betrachten (Nach ein bis zwei Minuten).

Warten, bis sich alle selbst eliminiert haben, dann in die Labore (Süden) gehen, den Wissenschaftler überzeugen und zurück zum Ausgangspunkt.

The Legacy

Schon so mancher Hobby-Exorzist hängte angesichts der Geisterübermacht im Winthropanwesen seine Weihwasserflaschen an den Nagel. Abhilfe schafft folgender Tip von Frank Bochtler aus Ochsenhausen. Man ruft mit Hilfe eines Editors "chardata" (für die englische Version) bzw. "chardata ger" (für die deutsche Version) auf, das sich im "Legacy\text\chargen"-Directory versteckt. Dort sind die einzelnen Charakternamen aufgelistet, gefolgt von einer Personenbeschreibung. Im Anschluß daran erspäht man das Wort "STATS", welches den Anfang einer Reihe von Zahlen markiert. Die ersten vier Zahlenreihen ändert man in:

10 10 10 100 100
10 10 10 10
10 10 10 10
10 10 10 10

In Zukunft muß man nun weder Tod noch Teufel fürchten, da alle Charakterwerte auf das Maximum gesetzt sind, während man auch eine erkleckliche Anzahl von Hit- und Spellpoints erhält. Wer will, kann nun innerhalb eines Nachmittags das Geheimnis um das Geisterhaus lösen.

Return of the Phantom

Dirk Hertrampf aus Krefeld ist ein Freund der Oper und von Microprose neuem Gotik-Adventure. Hier seine eingeschickte Partitur:

Nachdem in der Pariser Staatsoper mehrere Menschen von einem riesigen Kronleuchter erschlagen worden sind, und einige Drohbriefe auf einen Mord hinweisen, werden wir vom Direktor als Detektiv eingestellt.

Erster Akt

Zuerst dankt uns Herr Brie, der Direktor der Oper, für unsere Hilfe nach dem tragischen Unfall und bittet uns um unsere Unterstützung bei der Aufklärung des mysteriösen Mordes. Nach einigen wichtigen Informationen begeben wir uns nun in den Raum unter der großen Bühne. Dort schieben wir die Treppe unter die geschlossene Luke, öffnen diese mittels des Schalters rechts neben der Tür und klettern auf die Bühne. Auf der Bühne gehen wir erst nach rechts, wo wir einen gelben Farbfilter finden. Auf der linken Seite treffen wir nun Charles, den wir erstmal gehörig ausfragen. Danach gehen wir die Wendeltreppe hinter der Bühne rauf, wobei wir fast von einem Sandsack erschlagen werden.

Oben links nehmen wir den blauen Lichtfilter und kurz darauf finden wir eine Nachricht vom Phantom der Oper. Den roten Lichtfilter finden wir im 1. Geschoß unter der Wendeltreppe. Wieder oben gehen wir in die Tür am Ende des Raumes, die zu den Umkleideräumen führt. In der 1. Tür der 1. Etage unterhalten wir uns mit Jule Giry, die uns einen Hinweis auf ein Buch ihrer Urgroßmutter über das Phantom gibt. Danach gehen wir noch eine Etage höher zu Christine Florent, die auch von einigen merkwürdigen Träumen zu berichten weiß. Nun begeben wir uns zum Direktor, den wir unter anderem auch auf das Buch ansprechen. Nach dem Gespräch suchen wir im Nebenraum das linke Regal nach dem Buch ab, betrachten die zerbrochene Vitrine und erstatten dem Direktor Bericht.

Der Schrei

Währenddessen hören wir einen ohrenbetäubenden Schrei aus den Umkleideräumen. Oben sagt uns Jule Giry, daß der Mörder (das Phantom) die Wendeltreppe nach oben geflohen ist. Sofort eilen wir ihm nach. Oben angekommen, gehen wir nach links, werden von dem Phantom überrascht und von diesem über die Brüstung geschmissen. Komischerweise sterben wir nicht, sondern erwachen am 24. Juni des Jahres 1881 in den Armen von Christine Daae als Raoul de Chengny auf. Dort suchen wir erst mal die drei Farbfilter, die wir an denselben Stellen finden. Hinter der Bühne heben wir den Haken neben der Kiste. Danach gehen wir über die Wendeltreppe in die Etage unter der Bühne und nehmen die Lampe auf dem Tisch mit. Nun gehen wir in den Keller darunter und nehmen dort das Seil, welches wir mit dem Haken verbinden. Im Raum mit der bewegbaren Treppe unterhalten wir uns mit Jacques, der uns einige interessante Dinge zu berichten weiß. Auf dem Weg zum Direktor treffen wir auf einen Maler, dem wir weiterhelfen. Nach dem Gespräch mit dem Direktor, der uns das neuste über das Phantom sagt, gehen wir zu den Logen und bitten Madame Giry, uns Box 5 zu öffnen. In Box 5 untersuchen wir die linke Säule, woraufhin wir eine verschlossene Geheimtür sehen. Bevor wir die Box verlassen, nehmen wir noch die Nachricht vom Phantom mit.

Bei Christine

Nun gehen wir zu Christine Daae, die sich im 2. Stock der Umkleideräume aufhält. Auf dem Weg zu ihr hören wir ihre Stimme. Wir unterhalten uns mit ihr, doch als sie die Stimme des Engels der Musik hört, werden wir gebeten, den Raum zu verlassen. Etwas verwundert bleiben wir vor der Tür stehen und belauschen sie. Als wir bemerken, daß die Tür verschlossen ist, brechen wir sie mit der Feueraxt, die zufällig neben uns hängt, auf. Drinnen stellen wir geschockt fest, daß Christine nicht mehr da ist und melden dies sofort dem Direktor. Dort taucht sie plötzlich wieder auf und sagt uns, daß sie ein Logenticket für uns an der Kasse zurückgelegt hat. An der Kasse erhalten wir einen Umschlag, den wir öffnen und den Inhalt betrachten. Das Ticket zeigen wir Madame Giry, die uns die Loge öffnet, wo wir uns setzen, und die Vorstellung beginnt. Während der Show wird Christine Daae vom Phantom entführt. Danach gehen wir in den Raum unter der Bühne. Dort stellen wir entsetzt fest, daß Jaques ermordet worden ist. Neben ihm liegt ein Schlüssel, den wir aufheben und damit die Geheimtür in Box 5 öffnen. Wir klettern die Leiter herab und gehen in die untere Tür.

Tief Unten

Bevor wir in dir Katakomben gehen, zünden wir die Lampe an. Dort gehen wir: hoch, rechts, rechts, hoch, rechts, rechts, rechts, rechts, links. Nun sind wir am Kanal. Von da an geht es erst links raus, dann hoch, hoch, links, hoch, hoch, hoch, rechts, hoch, rechts, rechts, runter, rechts, rechts, rechts, rechts, hoch. Jetzt sehen wir ein Skelett und eine Tür. Dem Skelett entnehmen wir das Schwert. Um die Tür zu öffnen, müssen wir auf dem Schalterbrett rechts neben der Tür die Hebel 5, 18, 9, 11 drücken. Dies entspricht nach dem Alphabet dem Namen Erik. Im Gang dahinter durchtrennen wir das Spinnennetz mit dem Schwert. Dann gehen wir links, links, links, hoch, rechts. Wir gehen in die rechte Tür, wo wir eine Maske zusammensetzen müssen und dann mittels des Hakens und des Seils durch die Luke in der rechten oberen Ecke flüchten. Nun hören wir Christine. Die Tür zu ihr ist geschlossen. Wir öffnen diese indem wir Bach's "Gigue from Frech Suite No. 5" auf der Orgel spielen. Jetzt gehen wir zu Christine, die allerdings noch in einer Kapsel gefangen ist. Um sie zu befreien, schließen wir den Sarg mit dem Schlüssel auf und drücken die ersten drei Totenköpfe von rechts nacheinander. Sogleich öffnet sich der Sarg, und Christine steigt heraus. Sie erzählt kurz was passiert ist und gibt uns einen Ring. Danach fliehen wir. Doch schon im nächsten Raum werden wir vom Phantom gestellt. Wir greifen es sofort mit dem Schwert an, woraufhin dieses auf merkwürdige Weise verschwindet. Jetzt nehmen wir die Notenblätter von der Orgel und verlassen den Raum. In diesem Raum nehmen wir das Ruder. Nun rasch zum Boot. Auf dem Weg aus den Katakomben erzählt sie die ganze Wahrheit.

Grande Finale

Nach der Bootsfahrt gehen wir wieder in Box 5. Dort erwartet uns allerdings schon das Phantom, schlägt uns nieder und verschleppt Christine. Wir finden beide wieder, wenn wir die Leiter hinter der Geheimtür nach oben klettern und in die Tür gehen. Dort gehen bis zu dem Loch im Boden, welches zum Kronleuchter führt. Auf dem Kronleuchter stellen wir das Phantom. Zuerst sind wir im Kampf unterlegen, doch wir

wenden das Blatt, indem wir den Stock wegdrücken und ihm die Maske abnehmen. Daraufhin stürzen wir mit dem Phantom in die Tiefe.

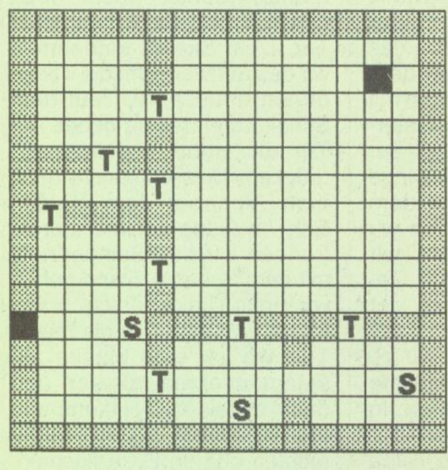
Nun finden wir uns auf der Couch in der Bibliothek wieder und erkennen, daß es kein Traum war, sondern daß wir durch unsere Handlungen, die Geschichte geändert haben.

Assassin (Amiga)

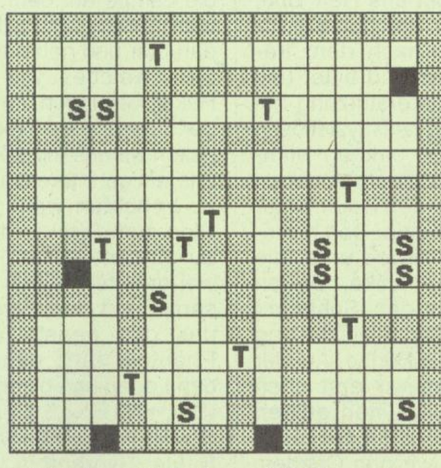
In der Anleitung zu Team 17 Arcade Spiel *Assassin* steht zwar, daß man besonders versteckte "Continues" finden muß, um in einem Level weiterspielen zu können, doch gibt es noch eine weitere Möglichkeit. Matthias Christian Egerland sagt Euch wie es geht. Drückt man in einem beleibigen Level die "Esc"-Taste und wählt daraufhin sofort "Restart Mission 1", so wird nicht wieder von Anfang an, sondern vom zuletzt erreichten Level an begonnen. Dies funktioniert auch, wenn man gerade sein letztes Leben verloren hat; die "Esc"-Taste muß nur rechtzeitig gedrückt werden. Man kann also einmal erreichte höhere Level mehrfach hintereinander trainieren.

Das Schwarze Auge

Attics Brettspielumsetzung erfreut sich bei Euch immer noch großer Beliebtheit. Jörn Freyer aus München beliefert Euch deshalb mit den Karten für alle Dungeons. Wer sich jetzt noch verläuft, ist wirklich selber Schuld.



Höhle mit Schwert Grimmring 1.Ebene



Höhle mit Schwert Grimmring 2.Ebene



Mauer

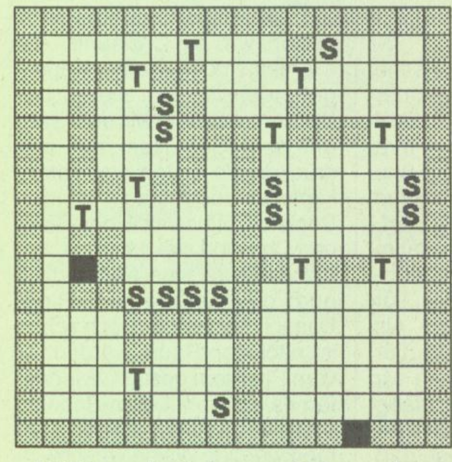
T Tür

S Schatztruhe

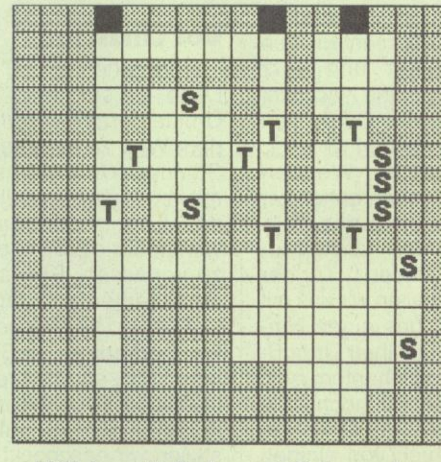
G Geheimtür

Leiter nach unten oder oben

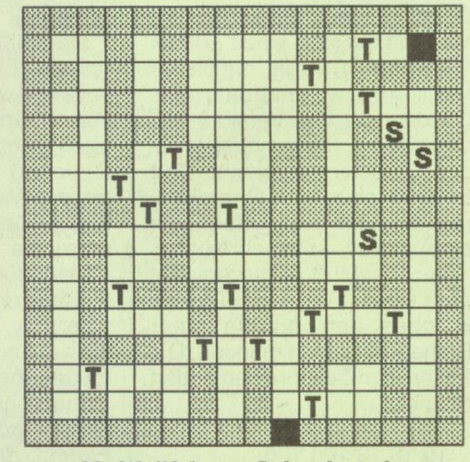
Gang



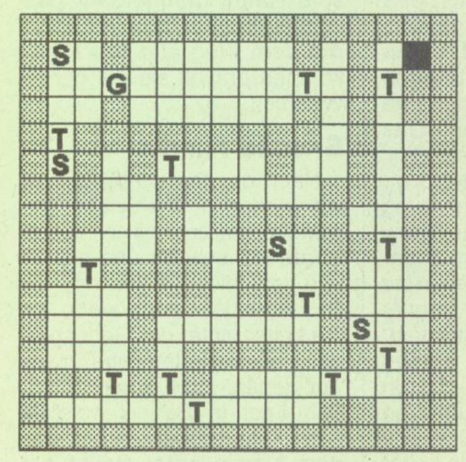
Höhle mit Schwert Grimmring 3.Ebene



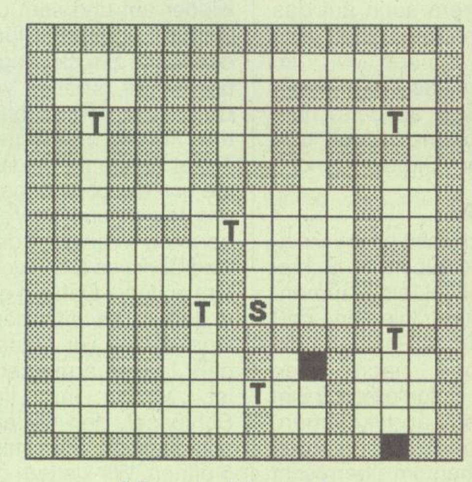
Höhle mit Schwert Grimmring 4.Ebene



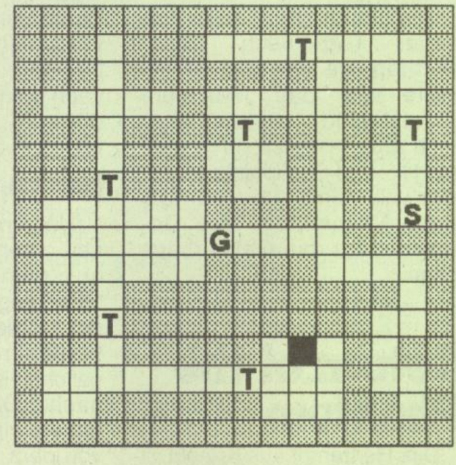
Kulthöhle auf der Insel vor Varnheim 1.Ebene



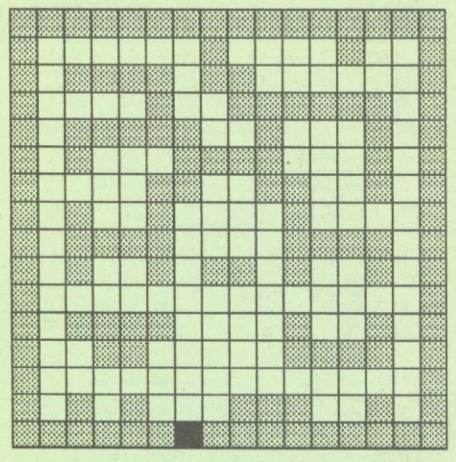
Kulthöhle auf der Insel vor Varnheim 2.Ebene

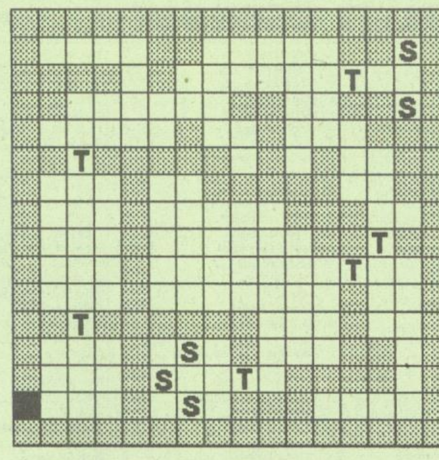


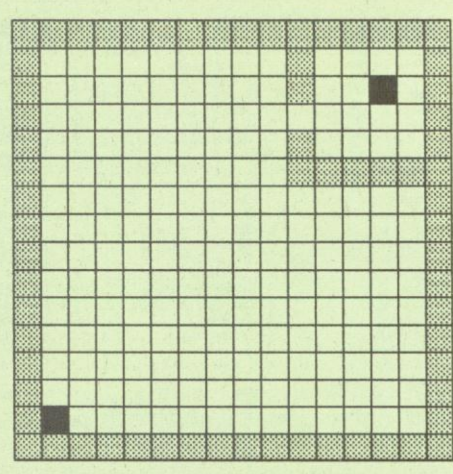
Mine in Oberorken

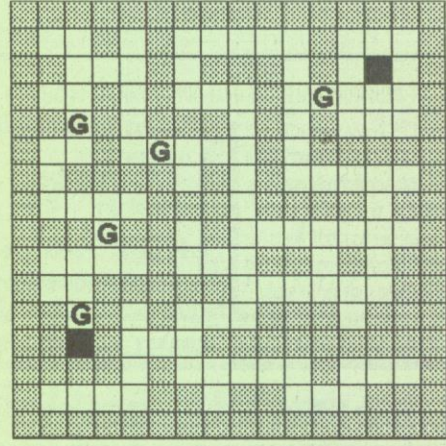


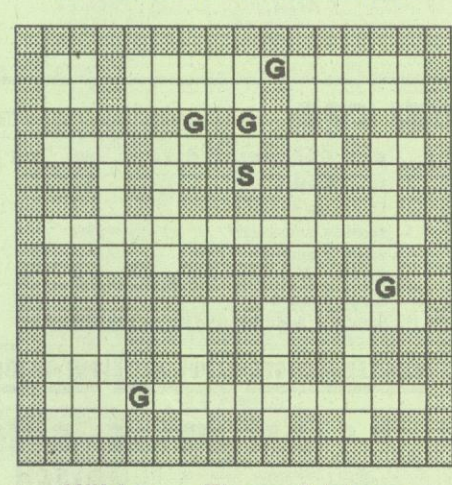
Mine in Oberorken 2.Teil

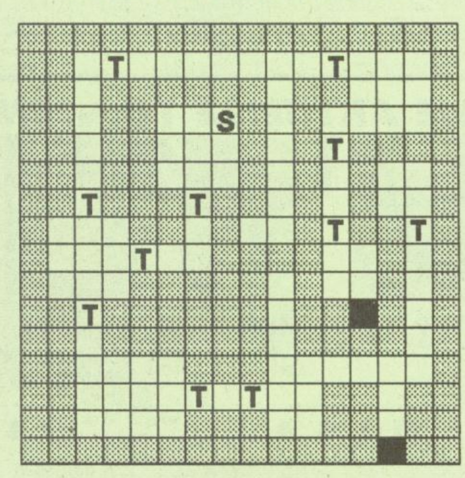

Goblinhöhle

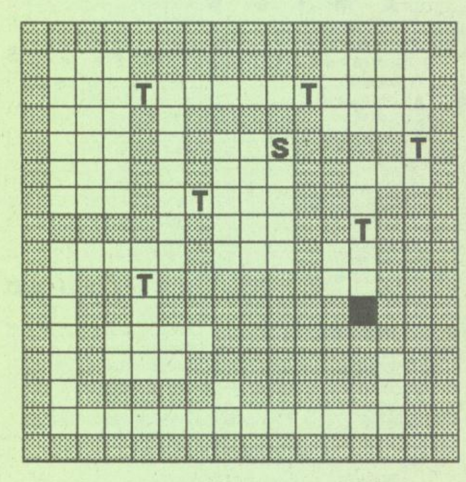

Orkhöhle mit Orkdokument

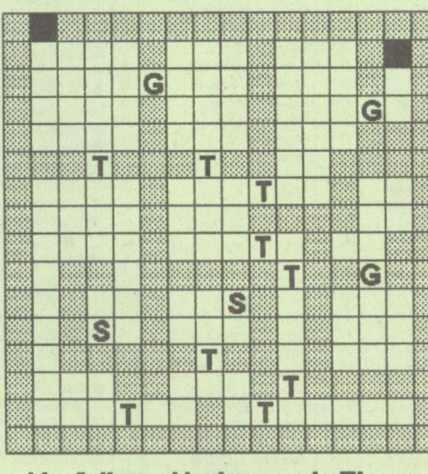

Höhle vor Thoss 1.Ebene

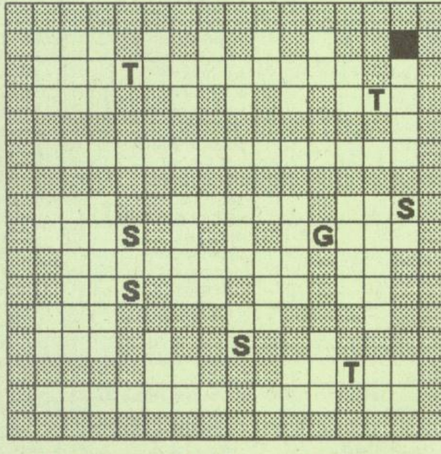

Höhle vor Thoss 2.Ebene

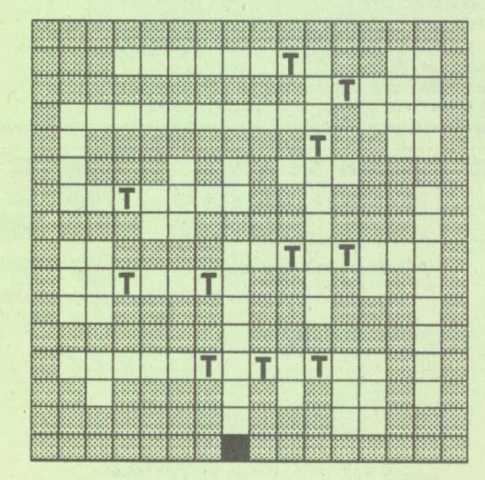

Höhle vor Thoss 3.Ebene

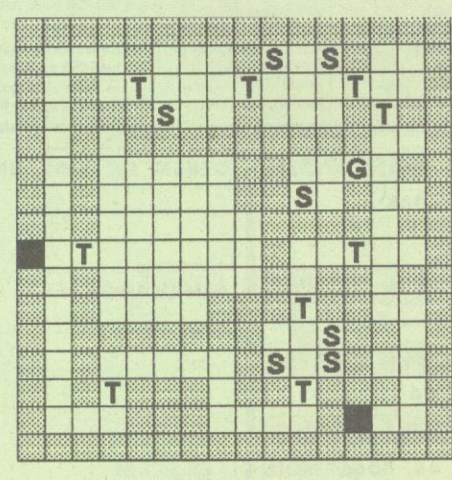

Schatz von Daspota 1.Ebene

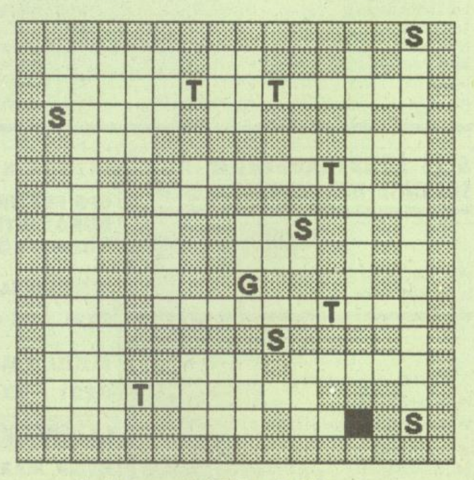

Schatz von Daspota 2.Ebene


Verfallene Herberge 1. Ebene


Verfallene Herberge 2.Ebene


Dungeon in Prem


Spinnenhöhle 1.Ebene


Spinnenhöhle 2.Ebene

Videospieletips

Kid Dracula (Game Boy)

Paßwörter zu Konamis niedlichem *Kid Dracula* gefällig? Bernd Küstner aus Schwaig sandte uns alle sieben Paßwörter zu.

Stage 2	5613
Stage 3	3272
Stage 4	7283
Stage 5	5346
Stage 6	7225
Stage 7	5539
Stage 8	7158

Dead Dance (Super Nintendo)

Axel Dreher aus Neuss prügelte sich durch den Totentanz und sandte uns flugs die Paßwörter zu allen drei Schwierigkeitsgraden.

Gespielt wurde dabei mit SYHO.

EASY	
Zazi	526 / 762
Kotono	556 / 742
Vortz	537 / 611
Beans	527 / 671
Dolf	500 / 500
Rei	530 / 560
Gajet	511 / 437
Sirou	501 / 417
Ks	562 / 326
Jado	512 / 306
NORMAL	
Zazi	526 / 142
Kotono	427 / 011
Vortz	537 / 071
Beans	430 / 700
Dolf	500 / 760
Rei	401 / 637
Gajet	511 / 617
Sirou	412 / 526
Ks	562 / 506
Jado	463 / 455
Hard	
Zazi	437 / 231
Kotono	730 / 140
Vortz	400 / 120
Beans	701 / 077
Dolf	411 / 057
Rei	712 / 766
Gajet	462 / 746
Sirou	763 / 615
Ks	473 / 675
Jado	774 / 504

Kirby's Dreamland (Game Boy)

Der kleine Cheat zum Knuddelquirl Kirby stammt von Philipp Pötzl aus Geretsried. Drückt einfach das Steuerkreuz nach unten, dazu Select und den B-Knopf und schon erwartet Euch ein Soundmenü, mit allen Musikstücken des Spiels und einige Extraleben für längeres Spielvergnügen mit dem aufblasbaren Knuddel.

Genügt Euch der Schwierigkeitsgrad nicht, solltet Ihr das Steuerkreuz nach unten, Select und den B-Knopf zugleich drücken. Jetzt ist *Kirby's Dreamland* schon schwerer zu knacken.

Rolo to the Rescue (Mega Drive)

Wem das paßwortlose *Rolo to the Rescue* zu schwer ist, sollte den von Ursula Villmann stammenden Cheat anwenden: Drückt im Titelbild einfach links-oben, A und C gleichzeitig. Dann drückt Reset ohne die Knöpfe loszulassen und wartet nun im Titelbild zirka 5 Sekunden. Nun alles loslassen und Taste B betätigen. Ab sofort darf Rolo unverwundbar durch die zahlreichen Welten laufen.

TIP DES MONATS

Super Turrican (Super NES)

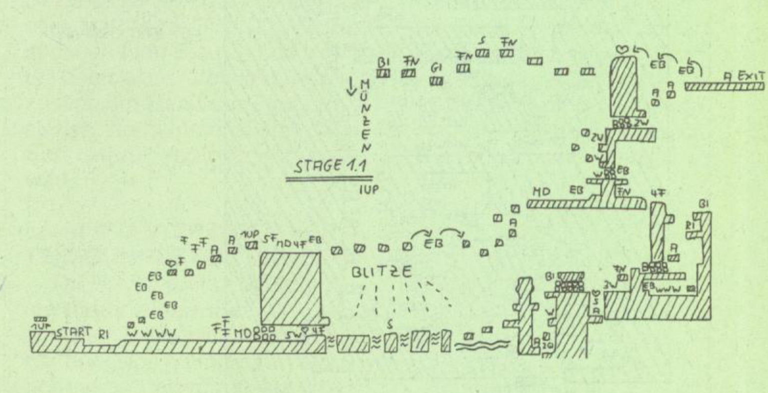
Tips-Experte Florian Tewes aus Oelde hat wieder zugeschlagen. Mit seinen tollen Karten zum Super-NES-Turrican hat sich Florian die 777 Mark für den *Tip des Monats* redlich verdient. Zu Beginn jedoch noch einige Tips zu den jeweiligen Obermotzen.

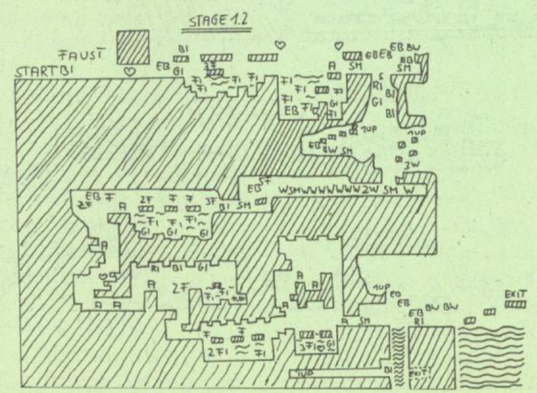
Faust Stage 1
Taucht die Faust aus dem Hintergrund auf, haltet Ihr sofort drauf. Schwebt sie dann über Euch, wartet Ihr zirka eine Sekunde und wetzt dann nach links oder rechts.

Endgegner Stage 1
Dem Obermotz sofort auf den dicken Laser hüpfen, zwei Smartbombs zünden und draufhalten. Habt Ihr eine durchschlagskräftige Waffe zur Hand, sollte er danach erledigt sein.

Endgegner Stage 2
1. Auf den mit Zahlen versehenen Stellen in der Zeichnung erscheinen Lasergeschütze. Laßt sie nicht erst zum Zug kommen, sondern haltet kräftig drauf. Sind alle Geschütze vernichtet, folgt Stufe…

2. Der wahre Endgegner kommt von oben. Er ist nur verwundbar, wenn er sich dreht. Schießt er auf Euch, stellt Ihr Euren Turrican auf Position X.



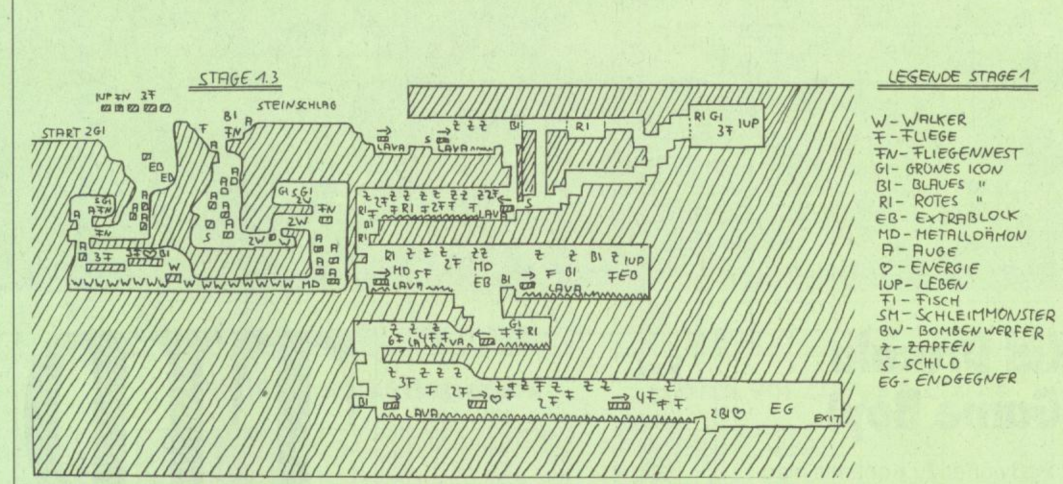


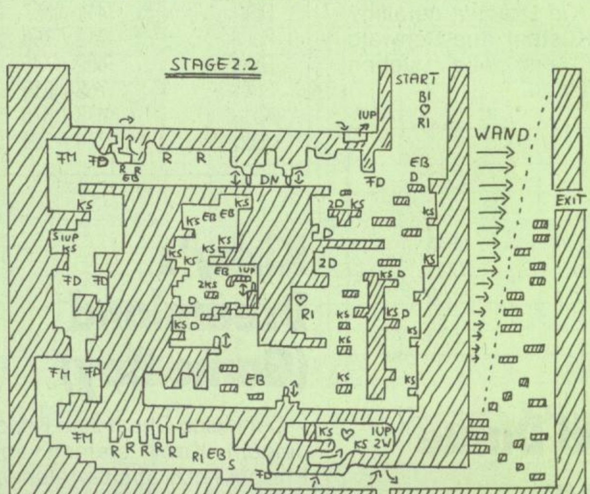
Endgegner Stage 4

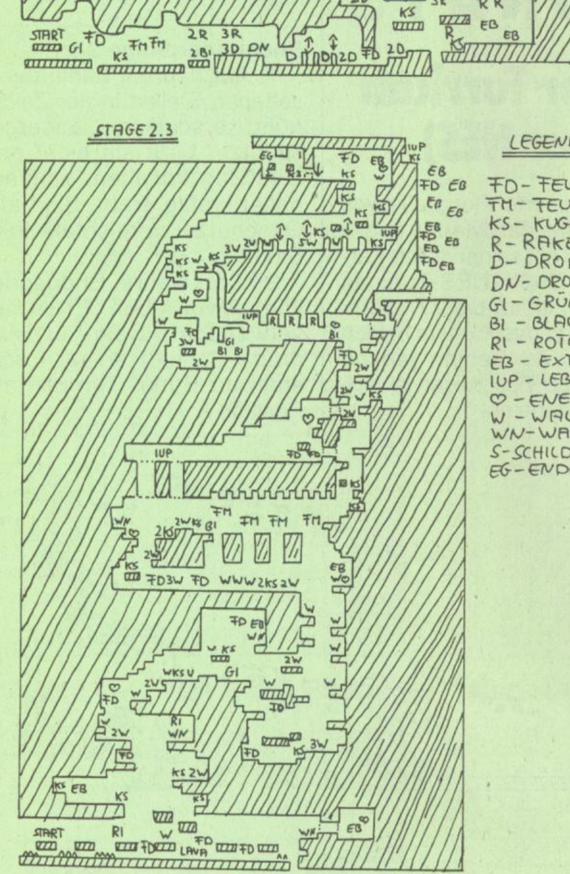
Bleibt zuerst auf Position 1 stehen.

1. Der Endgegner feuert Kugeln ab, Ihr bleibt auf Position 1 und springt einfach drüber. Dieses wird dreimal wiederholt.
2. Der Endgegner wirft nun mit Steinen und Ihr lauft auf Position 2.
3. Hier wiederholt sich Punkt 1.
4. Der Motz läßt eine Kugel auf Euch los. Ihr macht Euch ebenfalls zum Kuller und wälzt die andere platt. Dies geschieht zweimal.
5. Der Gegner feuert wieder mit Steinen (Punkt 2).

Sind diese fünf Punkte vorbei, wird das Ganze wiederholt.

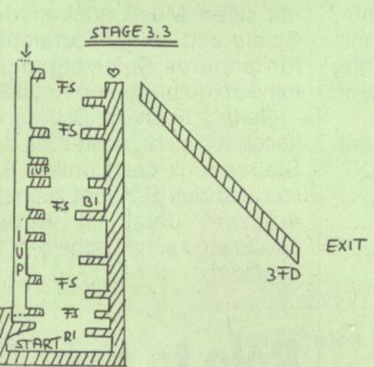






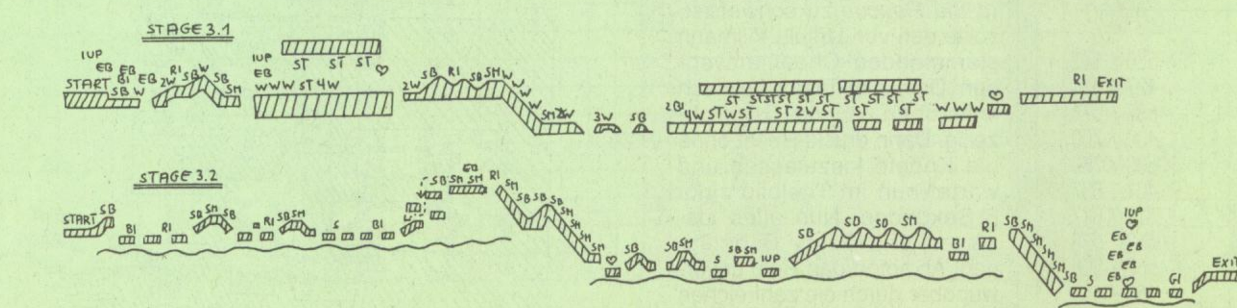
LEGENDE STAGE 2

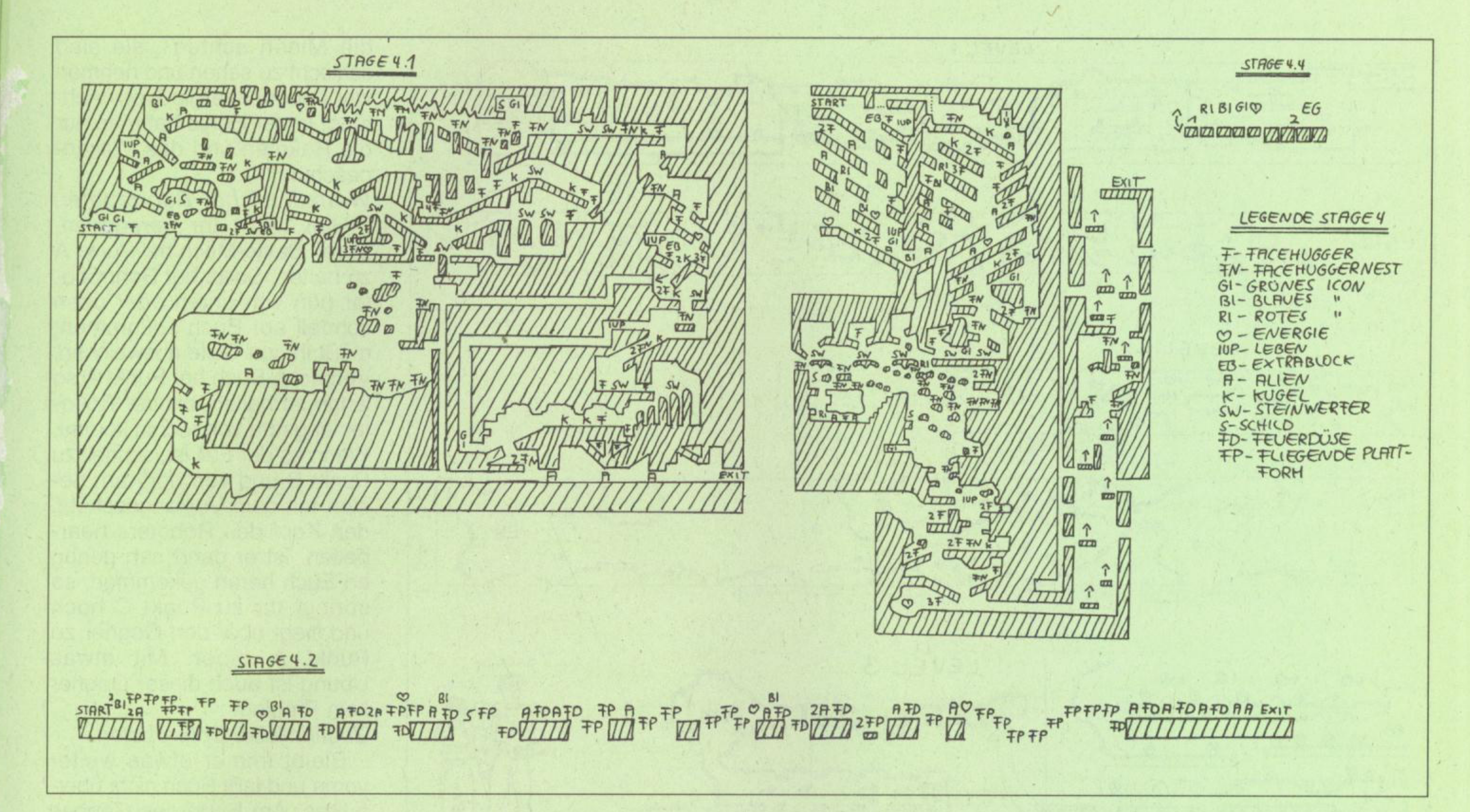
- FD - FEUERDÜSE
- FM - FEUERMONSTER
- KS - KUGELSPUCKER
- R - RAKETE
- D - DROID
- DN - DROIDENNEST
- GI - GRÜNES ICON
- BI - BLAUES "
- RI - ROTES "
- EB - EXTRABLOCK
- 1UP - LEBEN
- ♡ - ENERGIE
- W - WALKER
- WN - WALKERNEST
- S - SCHILD
- EG - ENDGEGNER



LEGENDE STAGE 3

- W - WALKER
- BI - BLAUES ICON
- GI - GRÜNES "
- RI - ROTES "
- EB - EXTRABLOCK
- 1UP - LEBEN
- ♡ - ENERGIE
- SB - SCHNEEBALL
- SM - STACHELMONSTER
- ST - STACHEL
- FS - FALLSCHIRMSPRINGER
- FD - FEUERDÜSE





Super Turrican (Super NES)

Ein kleines Soundmenü in Factor-5's SNES-Turrican fand Marco Ehrmann aus Aschaffenburg. Geht im Optionsmenü einfach auf Exit und drückt L, R, X, A und Start gleichzeitig. Schon dürft Ihr Euch sämtliche Kompositionen anhören.

Flashback (Mega Drive)

Benjamin Blaume aus Bückeburg spielte Delphins umfangreiches Jump'n'run-Adventure in zahllosen Nächten durch und präsentiert Euch die Paßwörter aller drei Schwierigkeitsgrade.

EASY	
1. Level	PIXEL
2. Level	BETSY
3. Level	PANCHO
4. Level	STUDIO
5. Level	TOKO
6. Level	AKANE
NORMAL	
1. Level	FALCON
2. Level	DATA
3. Level	MILORD
4. Level	QUICKY
5. Level	BIJOU
6. Level	BUBBLE
EXPERT	
1. Level	CLIO
2. Level	ACATC
3. Level	BLOB
4. Level	STUN
5. Level	MIMOLO
6. Level	HECTOR

Cybernator (Super NES)

Alexander und Michael Jantzen aus Aldersbach zockten Konamis futuristisches Ballerspektakel *Cybernator* durch und kartographierten sowohl die Levels, als auch die Taktiken zu den jeweiligen Ober- und Zwischenmotzen.

Allgemeines zum Spiel:

Es gibt einige Gegner, die einen Power- oder Energiechip nach dem Zerstören hinterlassen. Leider werden diese Extras per Zufall auf die Gegner verteilt und so haben wir eine Liste erstellt, in welchem Level, wieviele Power- und Energie-Chips auf die Gegner verteilt sind. Hier ist sie:

	P-Chips	*E-Chips*
Level 1:	1	3
Level 2:	2	2
Level 3:	2	2
Level 4:	0	0
Level 5:	3	1
Level 6:	1	2
Level 7:	5	2

Level 1: AXIS' LUNARE BERGBAU-KOLONIE

Taktik: Die Kanonen aus der Ferne mit Vulkanautomatikgeschütz oder aus der Nähe mit dem Punch-Schlag zerstören.

Energiestation des Schiffes:

Als erstes gleich zu Punkt A gehen und das Schutzschild aktivieren. Die Kanonen feuern alle 5 Sekunden einen Schuß ab. Die Zeit dazwischen sollte man nutzen, indem man auf den Endgegner mit dem Vulkanautomatikgeschütz ballert. Sollte er zu weit hochgefahren sein, von Punkt A zu Punkt B springen (von B zu C) und weiter bearbeiten. Vorsicht: Nicht zu weit am Rand der Plattform stehen, da man sonst von den Schüssen runtergeschubst wird.

Level 2: ASTEROIDEN-VERTEIDIGUNGSSTELLUNGEN

Taktik: Im ersten Abschnitt nie hinter einem Felsen bleiben, der Bildschirm scrollt erbarmungslos nach rechts. Den Schüssen unbedingt ausweichen, da man beim Fliegen das Schutzschild nicht aktivieren kann.

Riesen-Bohrroboter:

Von Punkt A aus versuchen, den Roboter mit den Raketen niederzumetzeln. Versammeln sich alle Asteroiden vor dem Gegner, so schießt man sich auf einer bestimmten Stelle zum Roboter durch.

Level 3: ARC NOVA

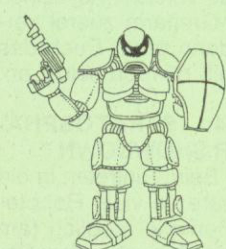
Taktik: Abwarten bis eine Rakete vorbeigefahren ist, gleich danach in den Abschußtunnel springen und mit dem Beschleunigungsgang in Sicherheit bringen. Die Fuel-Tanks können zerstört werden.

Am Ende des Levels müssen die vier Lasertriebwerke in einem Zeitlimit von zwei Minuten vernichtet werden. Hat man bereits eine Waffe auf maximaler Stärke, so kann man versuchen auch das Raumschiff zu zerstören, was aber nicht unbedingt erforderlich für die Beendigung dieses Levels ist.

Kreisende Laser-Kanonen:

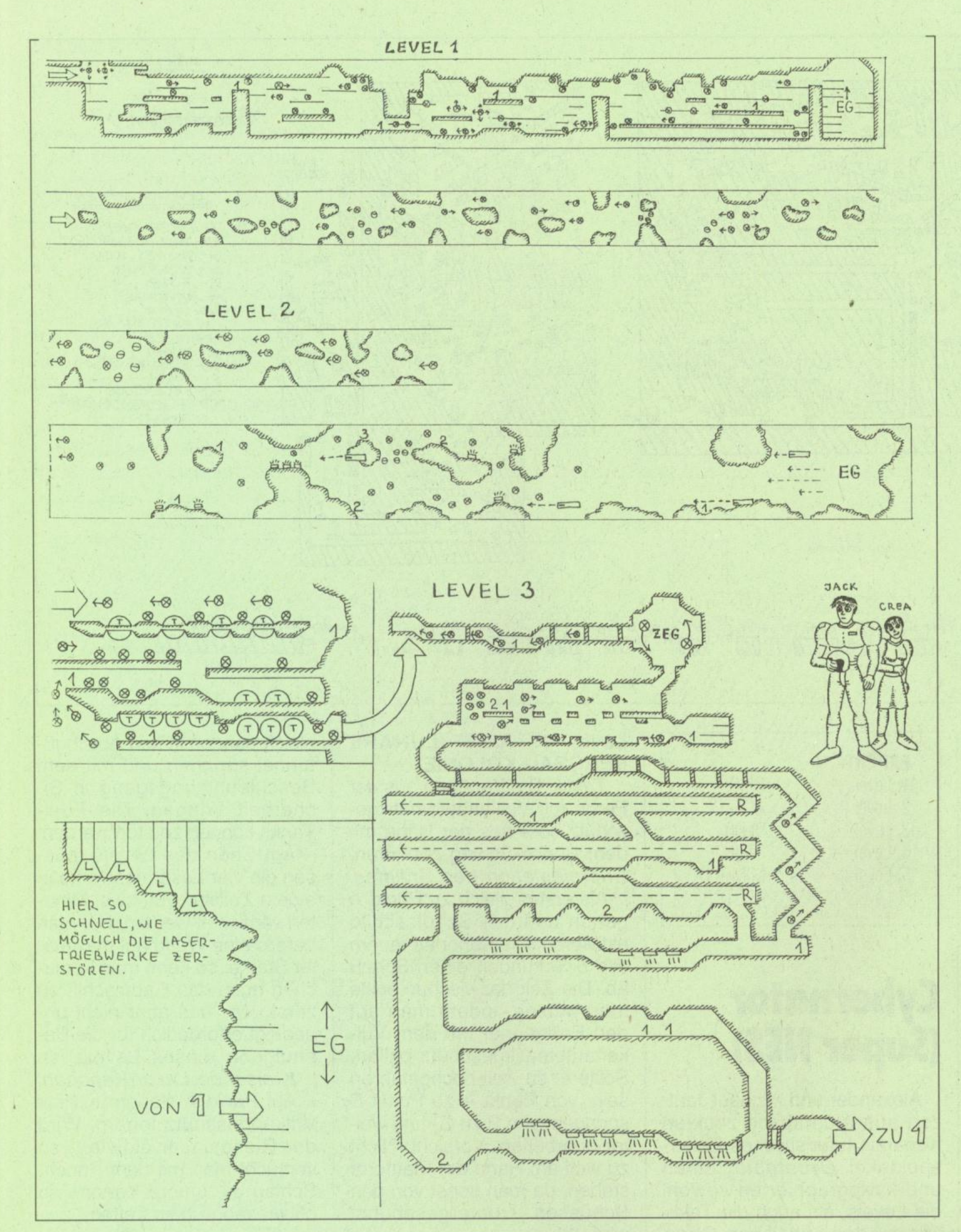
Auf Punkt A stehen und mit Vulkangeschütz feuern. Wird der Riesenlaser aktiviert, so versucht man mit dem Punch-Schlag die untere Kanone so oft wie möglich zu treffen.





Raumschiff:

Man sollte in das Raumschiff (A) reinfliegen und es mit jeder Menge Vulkangeschützfeuer bearbeiten. Weicht dabei dem fliegenden Greifarm des Gegners aus. Verschwindet das Raumschiff aus dem Bild, sollte



man hochfliegen und so dem erneutem Angriff ausweichen. Das oben genannte so oft wiederholen, bis das Raumschiff zerstört ist. Vorsicht! Auf keinen Fall den Greifarm zuerst zerstören, dann greift Euch das Raumschiff nämlich selbst an.

Level 4: STRATOSPHÄRISCHER SHOWDOWN

Taktik: Beim Eintreten in die Atmosphäre so viele Roboter abschießen wie möglich (am besten mit zielsuchenden Raketen). Nach dem Zerstören eines Roboters bekommt man jedesmal einen Power-Chip.

Mech-Roboter:

Diesen Endgegner zerstört man am besten mit den zielsuchenden Raketen, wenn man noch welche übrig hat. Ansonsten abwarten, bis der Robo seine Kugeln und Bomben abgeschossen hat und diese irgendwo aufgeprallt sind. Jetzt hat man ca. 3 Sekunden Zeit, auf ihn zu feuern bis die nächste Ladung kommt.

Level 5: RAUMHAFEN MADAGASKAR

Taktik: Die Power-Triebwerke können zerstört werden.

Riesen-Laufroboter:

Beim Aufprallen der Bomben Schutzschild einschalten (A). Die Kugeln des Maschinengewehres können Euch nicht sehr viel schaden, also sollte man auf den Roboter ballern, während er mit dem Maschinengewehr auf Euch schießt.

Shuttle:

Von Punkt A die Triebwerke bearbeiten, dabei von den gelegentlichen Schüssen aus der Kanone zu B ausweichen. Danach das Ganze bei den Punkten C und D wiederholen. Nach dem Zerstören der Kanonen bekommt man jeweils einen Energy-Chip. Vorsicht vor den fliegenden Robotern! Schießt sie am besten gleich, nachdem sie aufgetaucht sind, ab. Jeder zweite Roboter hinterläßt nach dem Zerstören einen Power-Chip. Der Laser und das Vulkan-Geschütz sind hier die besten Waffen.

Level 6: AXIS' HÖHLENVERSTECK

Taktik: Am Anfang die vier Roboter vernichten, um zum Höhleneingang zu kommen. In der Höhle besonders auf die Minen achten , sie sind schlecht zu sehen und nehmen viel Lebensenergie weg. Achtung! In der Höhle hat man nur die Raketen und das Vulkangeschütz.

Wurmähnlicher Bohrroboter:

Hier müßt Ihr versuchen, Euren Battle-Mech bei Punkt A zu halten. Sollte der Bohrroboter nun von unten oder oben schnell auf Euch zukommen, müßt Ihr zur Seite ausweichen. Versucht, Euch bei Punkt A so lange zu halten, bis der Roboter langsam von rechts kommt. Wenn es der Fall ist, schnell zu Punkt B und von dort, am besten mit dem Vulkangeschütz, den Kopf des Roboters bearbeiten. Ist er dann nah genug an Euch heran gekommen, so springt Ihr zu Punkt C hoch und fliegt über den Gegner zu Punkt A rüber. Mit etwas Übung ist auch dieser Gegner kein Problem .

Zugähnlicher Bohrroboter:

Bleibt immer etwas weiter vorne und laßt Euch nicht überfahren. Am Ende des Ganges zerstört sich der Roboter von selbst.

Raumschiff:

Den Bomben ausweichen (von Punkt A zu B) und mit dem Laser immer auf das Raumschiff draufhalten. Schaltet der Endgegner die Laserkugel ein, weicht Ihr mit Sprüngen über das Raumschiff aus.

Level 7: AXIS-HAUPTSTADT

Taktik: Im dritten Abschnitt (Tunnel) auf Dauerfeuer mit dem Laser umstellen.

Roboter im Regierungsgebäude:

Immer in der Luft bleiben, die fliegenden Kanonen abschießen und den Roboter am besten mit dem Laser niederballern.

Riesenroboter im Tunnel:

In der Abschußphase lockt Ihr den Laserstrahl des Gegners zum Punkt B und fliegt dann sofort wieder zu A, von wo Ihr den Roboter ebenfalls mit einem Laser bearbeitet.

Oberendgegner:

Als erstes den Schüssen der Kanone (I) kreisend ausweichen und bei Punkt A am besten mit dem Laser zurückschießen. Dann etwas weiter runter gehen und warten, bis der Greifarm (II) herunter kommt. Diesen solange bearbeiten, bis der vordere Teil explodiert. Jetzt abwarten, bis der Greifarm geschlossen ist, schnell zu Punkt C hochfliegen und den Kopf des Obermotzes (III und IV) niederballern. Ist dieser zerstört, dürft Ihr den Abspann genießen.

LEVEL 4

←EG→

LEGENDE:

1 POWER CHIP
2 ENERGY CHIP
3 RAKETEN-KANONE
4 LASER-KANONE (WAFFE
⊗ GEGNER

↗ BEWEGUNGS-RICHTUNG
⇢ SCHUSS-RICHTUNG
Ⓣ FUEL-TANKS
▦ POWER-TRIEBWERKE
Ⅱ STAHL-TÜR
MINE
LASER-TRIEBWERKE
FEUER-SCHLEUSE
EG ENDGEGNER
ZEG ZWISCHEN-ENDGEGNE
⊖ ASTEROID
R RAKETEN
LASER-KANONE (GEG
NEUER ABSCHNITT
⇨ START, ANFANG

LEVEL 5

ZEG

EG

LEVEL 7

ZEG ⇨ ZU 2

VON 2

AN DER MIT 5 MARKIERTEN STELLE HOCHSPRINGEN UND BIS ANS ENDE DES RAUMES FLIEGEN.

DER ZWISCHEN-ENDGEGNER FLIEGT HINTER EUCH HER BIS ZUM ENDE DES GANGES.

ZEG

EG

LEVEL 6

HIER ALLE 4 ROBOTER NACHEINANDER ABSCHIESSEN.

ZEG

←EG→

LEVEL 7:
OBERENDGEGNER

IV
C
III
II
A
I
B

LEVEL 6:
ZWISCHENENDGEGNER

C
A
B

DIES IST DER AUSGANG, NACHDEM IHR DEN BOHRROBOTER VERNICHTET HABT.

C
B
A

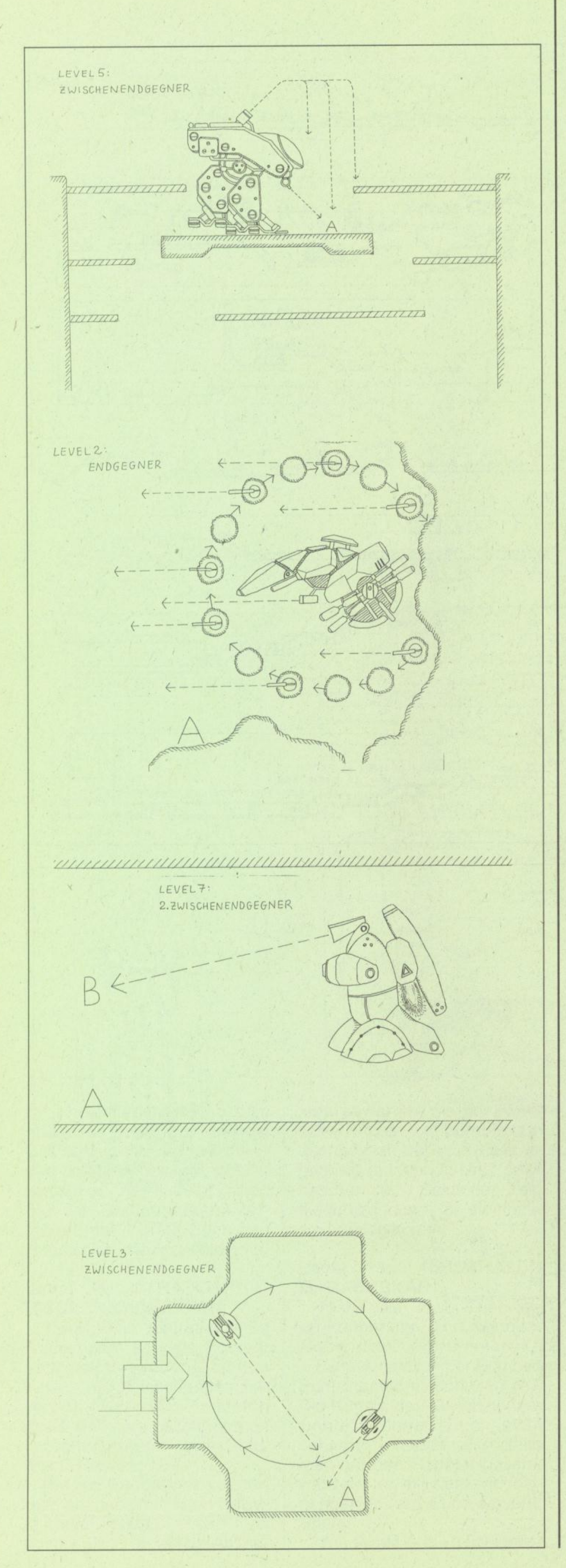
LEVEL 1:
ENDGEGNER

D
C
B
A

LEVEL 5:
ENDGEGNER

LEVEL 6:
ENDGEGNER

A B



Inserentenverzeichnis

Einem Teil dieser Ausgabe liegen Prospekte der Fa. EMP, 49811 Lingen und Time Life International, 80799 München, bei.

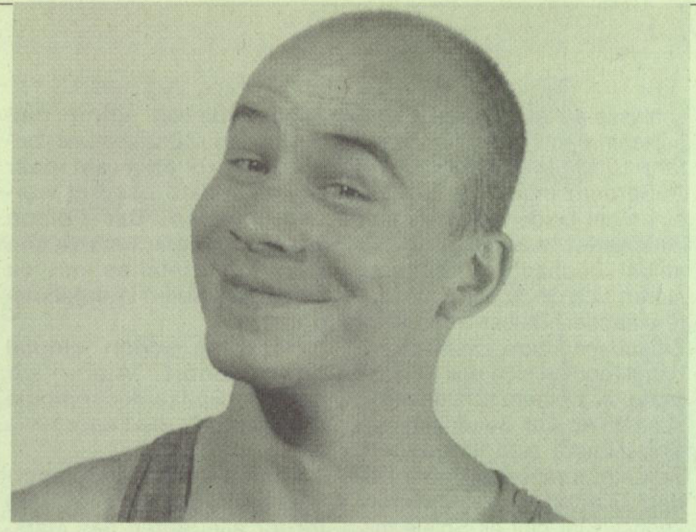
Blaß

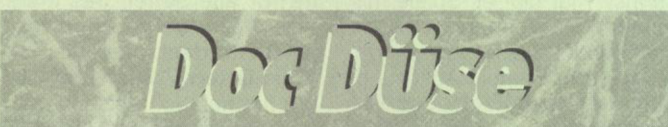
Ich habe vor, Ende des Jahres einen PC zu kaufen. Serienmäßig wird bereits eine Grafikkarte mitgeliefert, die Auflösungen bis zu 1280 x 1024 mit 16, 1024 x 768 mit 256, 800 x 600 mit 65.000, 640 x 480 Bildpunkte mit 16.7 Millionen Farben darstellen kann. Ist das bereits eine SVGA-Karte oder muß ich mir eine Profikarte dazu kaufen. Wie steht es um die Beschleunigerkarten, wie die mach 32 von ATI oder die Winner 1000/2000 von Elsa?

Helmut Senger, Rielasingen

Heutzutage ist die Mehrzahl der ausgelieferten VGA-Karten SVGAfähig. Dies ist leicht am vorhandenen Speicher zu erkennen, jede Grafikkarte, die mit mehr als 256 Kilobyte, also mit 512 Kilobyte, 1, 2... Megabyte Speicher gesegnet ist, zählt zu den Super-VGA-Karten und ist je nach Speichergröße und den vorhandenen Treibern zu höheren Auflösungen berufen. Bis vor kurzem reichte für den 100 Prozent Spieler eine ganz normale VGA-Karte mit 256 Kilobyte Videospeicher, da Spiele mit der Standard-VGA-Auflösung von 320 x 200 Bildpunkten mit 256 Farben auftraten. Erst in der letzten Zeit wird auch in Spielen immer häufiger zu höheren Auflösungen wie 640 x 400 oder 640 x 480 Punkten gegriffen. Zu den schillernden Perlen gehören zum Beispiel Microsofts *Flight-Simulator 5.0*, die Edelgolfsimulation *Links 386* oder das Vorzeige-CD-ROM *The 7th Guest*. Die hochauflösende Grafik wird entweder über einen VESA-kompatiblen Grafikkartentreiber oder einen echten Spieltreiber für die Grafikkarte initialisiert. Allerdings darf man dabei nicht vergessen, daß diese Edelspiele außer einer SVGA-Karte mit reichlich Rechenrückendekkung gestützt werden müssen. Denn eine lahme Kiste stößt mit dem beträchtlich höheren Grafikaufwand schnell an technische Grenzen und Du wirst zum passiven Dia-Show-Beobachter degradiert. Außerdem solltest Du prüfen, inwiefern Dein Monitor die entsprechende Grafikkarte überhaupt verkraftet. Eine Auflösung von 1280 x 1024 hört sich zwar phantastisch an, bringt aber beim arbeiten auf einem 14-Zoll-Monitor meist keine wahre Freude, sondern eher verdrehte Augen. Auf dem durchschnittlichen 14-Zoll-Monitor Allerweltsmonitor macht eine Auflösung über 800 x 600 Punkte meist keinen Sinn.

Die beiden angesprochenen Karten erfreuen sich bester Super-VGA-Treiberunterstützung und haben auch im Geschwindigkeitstest die Nase ziemlich weit vorn. In einem umfangreichen Grafikkartentest in einer unserer nächsten Ausgaben werden wir die Angelegenheit noch genauer unter die Lupe nehmen.





Die angekündigte Kaltfront Pentium wird in den nächsten Wochen das Azorenhoch 386er verdrängen. Die Halbleitervorhersage läßt Euch nicht im Regen stehen, sondern zeigt Euch, wie Ihr Euch am besten vor diesen Wetterunbilden in Sicherheit bringen könnt. Ansonsten möchte ich Euch noch einmal das Diskettenproblem ans Herz legen. In der neuen Doc Düse-Rubrik werden ab sofort Leserbriefe auf Diskette (Word, Winword) bevorzugt behandelt. Das heißt natürlich nicht, daß Papiersendungen im Trashcan landen oder eine längere Bearbeitungsfrist aufgedrückt bekommen. Ansonsten wünsche ich Euch absturzfreie Tage und einen heißen RAM.

Vereinigung

Ihr testet immer mehr Spiele mit Modem/Link/Netzwerkoption. Allerdings habt Ihr bis jetzt noch nichts über die Kompatibilität zwischen den Computersystemen gesagt. Kann ich zum Beispiel RoboSports (PC) gegen den Amiga spielen? (Nullmodem, Ethernet) und wie steht es um Empire Deluxe (Mac), Syndicate oder Dogfight. Die kompatiblen Spiele könnten in der "Power Line"-Rubrik erscheinen und Ihr könntet dieses Thema doch bei den Firmen einmal anklingen lassen – die RS-232 ist doch eh genormt.

Igor Laera, München

Mit RoboSport triffst Du gleich den Nagel auf den Kopf, denn die futuristische Blechbalgerei kennt keine Multisystem-Probleme. Über die serielle Schnittstelle, Modem oder sogar im interstellaren Netzwerk lassen sich die drei RoboSport-Turnier-Systeme (Mac, PC, Amiga) zusammenschließen. Das Datenformat ist dabei immer kompatibel, bei den seriellen Verbindungen ist dadurch die maximale Kompatibilität unter den verschiedenen Systemen gesichert. Im Netzwerksektor wird der RoboSport-Systemrausch nur durch unterschiedliche Netzwerktopologien eingeschränkt. Doch steht das Amiga-PC-Mac-Netz ersteinmal dürften die Roboter zu neuen Geschwindigkeitshöchstformen auflaufen. Daß Multi Computer und Multi Player stark im Kommen sind, bezweifelt inzwischen niemand mehr. Die Richtung ist auch klar – über Modem, serielles Link-Kabel oder über ein Netzwerk können mehrere Spieler an verschiedenen Rechnern und Orten ein gemeinsames Computermatch antreten. Viele Hersteller haben diesen Trend erkannt und darauf reagiert. Speziell in Flugsimulationen finden sich immer häufiger Link-Optionen, die einen Mitspieler zum Mitmachen beflügeln sollen. Die Kopplung und Datenkompatibilität unter den verschiedenen Computersystemen, gerade über die genormte RS-232, ist eigentlich die einfachste Sache der Welt. Daß trotzdem Probleme beim Datentransfer auftreten, liegt am unterschiedlichen Spieldesign. Im Netz wird die Programmierung eines Multiplayer-Spiels nicht gerade einfacher, das mußte gerade Peter Mollineux [Bullfrog] bei der Syndicate-Programmierung feststellen. Der hohe Programmieraufwand und die relativ wenig bespielten Netzwerke lassen die meisten Spielprogrammierer vor echten Netzwerkspielen zurückschrecken. Die ohnehin schon kribblige Angelegenheit, Netzwerk mit einem Multisystem-Design zu verbinden, wird die Herausforderung für die Programmierer der nächsten Generation.

Halbiert

Ich selber habe noch keinen PC, habe aber vor, mir bald einen zu kaufen. Ich warte noch etwas ab, da ich mir einen 486DX2 zulegen möchte und diese Prozessoren durch die Markteinführung des Pentiums noch kräftig Federn lassen wird. Ich liebäugle mit einem 486DX2/66 Megahertz, doch ein Vobis-Mitarbeiter erklärte mir, daß solche schnellen Prozessoren zum Spielen denkbar ungeeignet wären. Er meinte, der Soundblaster könne mit solchen schnellen Maschinen nicht mithalten und es würde deswegen nur Schwierigkeiten geben. Angeblich haben sie selbst in der Filiale Probleme mit der Soundkarte. Nach seiner Meinung wäre die Obergrenze ein 486DX/33 Megahertz. Tatsächlich las ich dann in der ersten Doc-Düse-Rubrik in Power Play Nummer 7 den Leserbrief zum Thema Chaos-Musik. Dort wurden die gleichen Soundblaster-Probleme gewälzt. Bedeutet dies, daß ich einen 486DX2/66 auf das Niveau eines 486DX/33 heruntertakten oder auf die Musik verzichten müßte? Kann es etwa noch andere Probleme mit schnellen Prozessoren geben? Welche Leistung hat ein 486er, wenn der Turbomodus heruntergeschaltet wird?

Markus Jaehnz, Berlin

Keine Angst – natürlich versieht eine gute Soundkarte auch in einem 486 DX2/66 anstandslos ihren Dienst. Daß zum unbedarften Zocken maximal ein 486DX/33 in Deinem Rechner tickern soll, ist vollkommener Unfug. Die höhere Prozessorleistung hat auch nur bedingt mit dem Bustakt, also der Geschwindigkeit, mit der Deine Steckkarte abgefragt wird, zu tun. Also bei Problemen mit Steckkarten nicht die Prozessorleistung drosseln, sondern den Takt, der diese Steckkarten abfragt, heruntersetzen. Zur Entschuldigung der Soundblaster muß außerdem gesagt werden, daß diese Karte zigtausendmal verkauft wurde und logischerweise hier und da immer wieder Fehler auftreten. Aber auch die ganz normale Soundblaster trällert in vielen 486DX/66-Megahertz-Rechnern ohne jegliche Probleme. Du mußt also weder auf Deinen schnellen Rechner, noch auf einen anständigen Sound verzichten. Die Art und Weise, mit denen der Turbowitch funktioniert, ist unterschiedlich. Durchschnittlich sinkt die Rechengeschwindigkeit auf 50 bis 75 Prozent, das entspricht ungefähr einem 386DX/33 Megahertz.

Griffig

Ich besitze einen 386DX/40 mit den üblichen Anschlüssen (2 x seriell, 1 x parallel, 1 Gameport) und eine Soundblaster 2.0. Da ich mir das Spiel Sensible Soccer zulegte, dachte ich mir, endlich mal ein Spiel zu zweit auf dem PC zocken zu können. Ich schloß also frohen Mutes den Gravis Joystick an die Soundblaster und das Gravis Gamepad an den Gameport und ... Pustekuchen! Beim Kalibrieren wurde das Gamepad gar nicht erkannt und störte außerdem noch den Joystick. Kann es vielleicht daran liegen, daß beide Ports dieselbe Adresse benutzen, und kann man diese umstellen? Bei dieser Gelegenheit würde ich außerdem gerne wissen, ob es PC-Spiele mit echtem Stereosound gibt?

Harald Kühn, Lich

Du hast völlig recht! Allerdings befindet sich auf einem Gameport schon die Möglichkeit, zwei Joysticks gleichzeitig abzufragen. Du brauchst also ein sogenanntes Y-Kabel, das Deinen Joyport in zwei Anschlüsse aufteilt. Dieses Kabel sollte im Fachhandel für ungefähr 10 Mark zu haben sein. Außerdem empfehle ich Dir einen der beiden Joyports abzuschalten. Wie Du ja schon selbst beobachten durftest, stören sich die Anschlüsse untereinander. Selbst wenn kein Eingabegerät am zweiten Port hängt, addiert sich das Fehlersignal zu Deinem richtigen Anschluß. An der Soundblaster-Karte findet sich im unteren Teil ein Jumper, an dem Du den Gameport deaktivieren kannst. Klar gibt es Spiele mit echtem Stereosound, ansonsten bringt Dir eine Soundkarte mit höherer Sample-Auflösung eine klarere Sprach- und Effektausgabe.

K(r)ampf der Giganten

...auch als ich die neueste Ausgabe in den Händen hielt war ich voll happy, ein Vergleich zwischen Atari, Amiga, PC und Macintosh ist doch noch nicht erschienen. Doch schon nach wenigen Zeilen verging alle Freude, Grund war der ganz einfach (entweder parteiische oder unqualifizierte) Falcon-Test. Es ist ganz richtig, daß das Soundsystem des Falcon erstklassig ist, aber warum um alles in der Welt soll das der "einzige Anhaltspunkt" sein?

Grafisch kann der soooo schlechte Falcon Auflösungen bis zu 768 x 480 mit 32768 Farben darstellen. Außerdem kann der Programmierer die Auflösung selbst bestimmen und ist somit an keine Vorgaben gebunden. Der Falcon kann also im Bereich Grafik mindestens mithalten.

Softwaremäßig möchte ich nur ein paar nennen, da die Liste sonst den Rahmen dieses Briefes sprengen würde: Falcon Speed (MS-Dos Emulator), Digitape Mischpult, Musicom Musikprogramm, Voicer Box (nutzt den Falcon als Anrufbeantworter aus bei geringen Speicherbedarf). Overlay Titelgenerator-Software, Pix-Art Zeichenprogramm.

Für 2300 Mark bekomme ich eine wirkliche Multimedia-Maschine wie den Falcon 030. Vielleicht sollte man mal erklären, was man unter Multimedia versteht. Multimedia ist, die Eigenschaft fast alle Geräte an einen Computer anzuschließen ohne daß dafür ein Zusatzgerät benötigt wird oder ein paar Schnittstellen besorgt werden müssen. Der Falcon bringt sämtliche Technik und alle Schnittstellen mit zu einem absoluten Wahnsinnspreis.

Habt Ihr schon einmal davon gehört: "Atari – wir machen Spitzentechnologie preiswert!"?

Stefan Sipl Denkendorf

...mit Eurem Systemvergleich beweist Ihr zwar, daß Ihr für alle Seiten des Marktes offen seid, allerdings solltet Ihr dann auch die richtigen Daten, Zahlen und Fakten nennen. Ich beziehe mich im besonderen auf die technischen Daten des Falcons von Atari:

Auch der ST und der TT verfügen über DMA. Wenn der TT nicht erwähnt wird, da die meisten ST-Spiele nicht kompatibel sind – er wurde ja schließlich fast nur für DTP verwendet.

In einem Tastaturgehäuse ist die ganze Technik verstaut und muß deshalb nicht überflüssigerweise Erweiterungsports belegen oder über/unter/im Schreibtisch versenkt werden. Habt Ihr es etwa lieber, wenn Ihr irgendwelche Karten in irgendwelche Ports stecken müßt, die dann zueinander so kompatibel sind, daß sie nicht miteinander funktionieren? Schließlich meckert Ihr ja auch nicht über das Tastaturgehäuse des Amiga 1200.

Zum Systemkrieg Atari – Amiga: Was heißt hier, daß Atari ihn verloren hat? Im Spielesektor vielleicht – aber denkt auch an die vielen Tonstudios und Werbeagenturen mit Atari-Computern

Von wegen der Amiga sei der einzige Home-Computer mit funktionierendem Multitasking. Schon mal MultiTOS gesehen? Die Diskettenversion hat den Vorteil, daß man bei unsauberen Programmen immer noch das eingebaute Singletasking-TOS benutzen kann.

Inzwischen gibt es auch schon eine ganze Stange von verschiedenen Falcon-Programmen. Zum Beispiel: Oxyd (Kultspiel in Farbe), Transarctica, Ishar, Musicom (Soundeffekte in Echtzeit, HD-Rekorder), Digi Tape (Harddiskrekorder mit acht Spuren und 44 Kilohertz), Cubase Audio (MIDI-Musikprogramm) und True Paint (True Color Malprogramm). CD-Rom und Falcon auch kein Problem. Atari hat inzwischen die Lizenz für die Kodak Photo CD erworben.

Vergleicht einmal die Preise in Eurem Artikel, so schneidet der Falcon am besten ab und kann in einigen Bereichen einiges mehr als der 5000 Mark teure Orchid-PC.

Wer MS-DOS/Windows braucht : Für den Falcon gibt es bereits einen 286-Emulator. Durch die moderne Systemarchitektur des Falcons zeigen die Benchmarks 386er Werte an. Eine 486er-Version ist bereits in Vorbereitung und einen Kühlventilator brauchen CPU's von Motorola nicht.

Muß man doch bei der Konkurrenz die eine oder andere Schnittstelle nachrüsten, so hat der Falcon schon alles: Maus, 4 x Joystick/Joypad, serielle Schnittstelle, SCSI 2, DSP, Audio In/Out, MIDI, Video, Centronics, LAN, AT-Bus (intern)...

Es stimmt zwar, daß es momentan nicht viele Spiele für den Falcon gibt – und das macht ja bekanntlich den wahren Wert eines Computers aus – aber hinsichtlich der Vorzüge des Falcons, werden sich die Spielehersteller dem Falcon nicht versagen. Schließlich hatte Atari eine der ersten Pressekonferenzen speziell für britische Hersteller von Entertainment-Software gehalten, die Unterstützung auf breiter Ebene versprachen. Der Falcon kann mit Sicherheit in eine rosige Zukunft schauen.

Timo Koslowski / Markus Blank, Lauffen

Liebe Atarifans – ich wollte und will Euren Enthusiasmus nicht dämpfen. Im Gegenteil, nicht umsonst durfte sich der Falcon in die Traumrechnerklasse einreihen und sich im Kampf der Giganten präsentieren. Dies war innerhalb der Redaktion nicht unumstritten, denn die Verkaufszahlen und das Softwareangebot sind im Gegensatz zu anderen Systemen noch sehr mager. Außerdem war Atari Deutschland im Gegensatz zu allen anderen Herstellern nicht imstande, uns ein Testmuster des Falcon zur Verfügung zu stellen.

Übrigens bezogen sich die vorgestellten Grafikmodi im Artikel nicht auf die möglichen Auflösungen, sondern auf die häufigsten Grafikformate, die in den Spielen der jeweiligen Systeme häufig genutzt werden.

KONTAKT

Wollen Sie einen gebrauchten Computer kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power-Play-Kontakt bietet allen Computerfans die Gelegenheit, für 5,– DM eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben.

Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Kontakt der **Dezember-Ausgabe** (erscheint am 10. November '93): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 4. Oktober '93 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **Ausgabe 13/93** (erscheint am 18. November '93) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie die dazu vorbereitete Karte auf dem Durchhefter.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

C64/C128

Verk. C128 DPC + Monitor + Drucker + 100 Disks + Box + Bücher + 4 Joysticks +++ VB 1100, Tel. 09778/1240 (Christian verlangen!)

Wer tauscht Bundesliga Man. Version 2 gegen Bundesliga Man. Version 1 oder Conquestador? Ruft an und fragt nach Jörn von 14–18 Uhr. Tel. 05223/14481

Verk. C64 II + Floppy 1541 II + Geos 2.0 + Datamat + Master Text + div. Originalspiele + Leerdisketten, VB 250,–. Frickmann, 01169 Dresden, Leutewitzer Ring 14

Suche das Spiel Survivor für den C64. Rainer Kruse, Rüdesheimer Str. 4, 45145 Essen

Suche Geos Version 2.0 bis 50 DM + Bundesliga Manager oder Manchester United Europe bis 10 DM. Tel. 089/8343374, ab 14.00 Uhr, Hendrik Pohler

Verk. C64 II + Floppy 1541 II + Datasette + Resets. + 60 Disks und orig. Zak McKracken für 200 DM, Tel. 038229/80087

Kaufe ältere Adventures/Rollenspiele: Realms of Darkness, Alternate Reality: The Dungeon, Lords of Midnight, Mask of the Sun, Asylum, Standing Stones, Carsten, Tel. 05832/305

Verk. C64 m. Floppy 1541, Datass., C64-Pascal + Buch, Drucker u. 5 Betriebssyst. inkl. Joyst., Comal + Simons Basic, sFr. 200,– VB, S. Stücklin, U. d. Sonnh. 3, CH-4410 Liestal

Suche für den C64 das Spiel Death Knight of Krynn. Zahle gut. Ruft an unter Tel. 02324/27690, fragt nach Steffen

Amiga

Verk. A500 + Monitor 1084S, 2. Floppy, 2,5 MB, 1 MB Chip, D-Paint 4, D-Video, 8 Originalspiele (Pinball Dreams), VB 1090, moment. NP 2130, nur Raum Ravensb., Tel. 0751/21841

Amiga 2000, Stereomonitor, 2 3,5" LW, 42 MB SCSI-HDD, AT Board, 5,25" HD LW, 21 MB HDD, Zeitschriften, Bücher, alle HDD + LW intern, Top Zustand, VB 3200 DM, Tel. 0221/381516

Dung. Master, Battle Squad., Pirates, Populous, Imp. Mission 2, Quadralien, Klax, Cont. Circ. 10 DM, 688 + Hintbook 15 DM, S. Janich, Darlerstr. 20, 45891 Gelsenk.

Verk. Orig.: Streetfighter 2, Formula One Grand Prix, Bundelsiga Manager, Black Crypt, Striker, Italy 90, Tip off + 3 Games für 300 DM VB, Tel. 07152/43783

Verk. A500, 1 MB, F. Monitor, 2 Joysticks, Mouse, ca. 40 Spiele + Zubehör (Abdeckhaube ...) Tel. 02182/50178, VB 900,–

Verk. M1 Tank Platoon, Railr. Tycoon, Epic, M + M 3, Amberstar, Abond Places, No 1 Collec. Battle o. Brit., Warlords, Storm Master, je 35,–, Dragon Strike 25,–, Tel. 0711/333204

Verk. Amiga 500, 1 MB, Mon. 1084S, 2 Joysticks, 6 Spiele (Monkey 2, Lem. 2...) + 2 Arbeitsprg. Preis VB, Florian Baumeister, Scheffelstr. 36, 70193 Stuttgart, Tel. 0711/634039

Verk. ca. 20 Amiga-Spiele (nur Origin.) Pacific Island, Khalaan, Indianapolis 500, International Soccer, Cadaver, Kick off 2, Their Finest Hour, Tel. 05141/26524

Amiga 500 + 2,5 MB Erw. + Farbmonitor + 2. Laufwerk für 1000 DM, Tel. 07324/3772

Verk. orig. Monkey Isl. 2, Apidya, Hexuma Jim Power an Meistbietenden! Fragen und Angebote an Wolfgang Will, Gladbacher Str. 94, 40219 Düsseldorf

Suche defekten Amiga 500 bis 120,–, Tel 09131/49133

Verk. Amiga 500 + MW 500! 2 x 3,5", 2,5 MB, Sampler, Alf 2, div. Soft., 200 W Trafo 899 DM! Neuwert 2500 DM!! B. Hacke, Basbergstr. 54, 31787 Hameln, Tel. 05151/44355, 18-24 Uhr

Gratis ist er nicht, aber supergünstig: Amiga 500, 1 MB, 2 LW, AV-Kabel, TV-Modulator, 4 Spiele, ca. 100 Disks, Box, 2 Joys, Abdeckhaube, Preis VB (unter 800 DM), Tel. 09856/842

Original-Software für Amiga! Ab 15,– DM! (Z.B. Wing Commander, Sens. Soccer u.a.). Liste gg. 1 DM RP: H. Springer, Lennéstr. 77, 15234 Frankfurt/Oder

Verk. Orig.: Bund. Man. Prof. + Toreditor + Upd. 2.0 für 50 DM; Pirates 20 DM; Pin. Dreams 20 DM; Lemmings 20 DM; Stefan Kuhmann, Mühl-str. 16, 69226 Nussloch

Verk. Orig.: Eishockey Man. 40 DM; A-Train 50 DM; Sports Masters 40 DM; Sim City Deluxe 40 DM; Stefan Kuhmann, Mühlstr. 16, 69226 Nussloch

Verk. Orig.: Bane of t. Cosm. Forge 40 DM; Eye of t. Beholder 35 DM, Wonderland 20 DM, Budokan 20 DM; Muds 20 DM, Dungeon Quest 10 DM; Tel. 06185/2925

Verk. Amiga 500+ und jede Menge Zubehör 1070,– DM VB. Ab 17–19 Uhr, Tel. 069/373956 Ralf

Verkaufe: A1000 + 2,5 MB RAM + Mon. 1081 + ca. 170 Disks + 2 ext. Laufwerke + div. Joystick + Lucasfilm & SSI Originale + Eichentisch: 700 DM, Tel. 02831/3058 (Marco)

Verk. A500 AT-Bus Festplatte "Quantum Els" 85 MB für 370 DM; T. 02464/6987, ab 14.00 h

Verk. Amiga-Spiele! z.B. Civilization, Kaiser, Lotus 3, Pools of Darkness, Monkey 2 + 1, Indy 3, F15, F19 u.v.m! Nur Originale! Ruft unter Tel. 09187/8335 an! Fragt nach Harald!

!!Wanted!! Suche Tauschpartner für Demos (keine Raubkopien). Listen und Disks an: Heiko Wagner, Seulbitzerstr. 41, 95448 Bayreuth. 100 %ige Antwort Be Fast

Amiga 2000, 8 MB RAM, 84 MB Supra HD, mit SCSI-Controller, 2 x 3,5 Zoll Laufwerke und 1084S Monitor (14 Zoll/Stereo) + Software. VB 2300,– DM, Tel. 02402/83040

Suche Amiga 500 mit Farbmonitor + Joystick + Mouse + 20 Leerdisketten gegen S-NES + 5 Top Spiele (Super Soccer + Mario Kart). Ruft mal an! Unter Tel. 06007/2373 (Daniel). Ich warte!

Verkaufe Amiga 500, 1 MB, 2 Disklaufwerke und 360 Disketten. Preis VB 700,–. Angebote unter Tel. 02191/665305

Verkaufe Amiga 500 + 2,0 MB RAM + 2. Laufwerk + 2 Bücher + ca. 26 Orig.-Spiele, z.B. Indy 4, Wing Commander, Monkey Island 1 + 2 DSA usw. + Atari 800 XL. Tel. 0951/69771

Verk. für Amiga 500: 105 MB Oktagon Festplatte (15 ms), komplett mit Software und Anleitung für 500 DM. Tel. 09820/461, Martin verlangen

Verk. Orig.: Flashback, Wing Commander, Elvira II, Stellar 7, Turrican, Return of Medusa, Trolls, Chuck Yeager's Aft 2, Bug Bomber. Tel. 0571/509506, David

Verk. A500 + 1 MB + 2. LW + 70 Spiele + Maus + 2 Joysticks + Bücher + Scart-Kabel + TV-Modulator, 100 % funktionsfähig, Preis VB DM 600, Tel. 07131/484680 bis 22 h

Verkaufe Amiga-Orig. für je 30 DM: BC Kid, Patrizier, Elf, Exile, Flood, Ishido, Lemmings, Data, Lords of the ris. Sun, Magic Pockets, Robocod, Transworld, Tel. 07472/1339

Verkaufe billig Spiele: Trex Warrior 40 DM, Matrix Marauders 20 DM; Savage 30 DM, WWF 30 DM, Samuel Kaufhold, Tel. 0761/32451 Freiburg

Suche sehr dringend Civilization, Syndicate, Space Huck, Day of Tentakel, Doom, Dogfight, Superfrog, Space Quest 5, Tel. 06674/364

Amiga 500, 1 MB RAM, Farbmonitor 1086S, Scanner M105, Sunny-Line, Mouse, 4 Orig.-Spiele (z.B. Sim Earth ...), Literatur und Zubehör, VB 900 DM, Tel. 06108/66909

Halt! Verkaufe Originale: Peter B. Football 40 DM, Eye 50 DM, Fire & Ice 60 DM, Hoi 50 DM, Oh no More Lemm. 60 DM, X-Out 40 DM, BC-Kid 50 DM, alle zus. nur 300 DM, Tel. 08025/6985

Amiga 500, 1 MB, Farbmonitor, Zeitschriften, Handbücher, ca. 200 Disks, 2 Joysticks, Mouse, Preis VB, Tel. 02359/3400

Verk. orig. kpl. dt. Monkey Island 1 40 DM, 2 45 DM, Loom 35 DM, Zak McKracken 25 DM, Indy 4 45 DM, Maupiti Island 30 DM, Larry 1–3 eng. Vers. 70 DM, Anl. dt. Tel. 05401/6137

Verk. A500 mit 3 MB RAM + Stereo-Farbmon. + 2. Laufwerk + Joy + Maus + Joy/Maus-Umschalter + Orig.: DSA, Dragon Wars + 50 Leerdisks + Zub., Preis: 1250 DM VB/Tel. 04542/5470 (Timo)

Suche dringend 2. LW! Tausche gegen Eish. M., F16P, The Games 92, o.ä. Zahle auch bis 50,–! Schreibt an: Christian Susok, Schillerstr. 10, 87616 Marktoberdorf, Tel. 08342/41281

Verk. Orig.-Games Civilisation 40 DM, Formula One GP 40 DM, Flight of Intr. 20 DM, Tel. 07741/7618 Jan

Verkaufe Turboprint Prof. 2.0 für 90 DM. Schreibt an: Mirko Hufnagel, Am Ring 21, 17291 Warnitz

A-500, 1 MB, TV-Mod., Maus, Joyst., ca. 500 Spielelösungen, 5 orig. Spiele, ca. 20–30 Leerdisketten, Verhandlungsbasis 600,–; Tel. 0231/675398

Suche ständig Amiga-Originale! Schickt Eure Listen an: Harry Biersack, Leopoldstr. 17, 95615 Marktredwitz

Verkaute Amiga 500 + 1 MB + TV-Modulator und 2 orig. Spiele Wing Commander und Eye of Beholder 2 und 100 Leerdisketten 450,– DM, Tel. 0821/487604

Verk. Orig.: Patrizier 40 DM, 1869 40 DM, Fighter Bomber 30 DM, Castles 30 DM, Winzer 25 DM, Dynatech 40 DM, Hohenstein, Breite Str. 2, 39261 Zerbst

Verk. Amiga 2000, 1 MB RAM, 2 x 3 1/2 und 1x 5 1/4 Laufw., 1084S Monitor, Seikosha Drukker, Tastatur, 2 Joys, Maus + Matte, div. Spiele + Prog. VB 1450 DM, Tel. CH-4157-342353/Martin

Verkaufe Amiga 500 mit 1 MByte, 2. Laufwerk und sehr, sehr viel Zubehör, Monitor, Tel. 0741/22735, Thorsten Weisser ab 17 Uhr

Verk. Orig.-Spiele wie Dune, Monkey Island 2 und vieles mehr. Preis 35 Fr. Verlangt eine Spieleliste von R. Winkler, Oltingerstr. 55, 4055 Basel (CH)

Verk. orig. Starglider 2 20 DM, Chuck Yeager's Aft 2.0 25 DM, Covert Action VB. Orig. o. Verp.: Fate-Gates of Dawn, Gunship, Silent Service, Tel. 02307/32405

Verk. Amiga 500 mit 1 MB, Maus, Joysticks, 2. Laufwerk, TV-Modulator und 50 Spiel- und Programmdisketten für 580,–, Tel. 07251/88343

Verk. Turbokarte A2630 30 MHz, 4 MB, 9 Spiele, z.B. Chaos Engine; Battle Isle; 6 Anwendungen, z.B. Transdat Prof.; Videoscape 3D; Modeler 3D zu 1050 DM; Tel. 05971/82955

Verkaufe On the Road, Championship M. A320, Eishockey Manager, Nigel Mansell Formula One Grand Prix, Graham Talyer, Premier Manager, Glücksrad, Tel. 04471/6209

Verk. Amiga 500 + TV-Modulator, 1 MB, 2 Joysticks, Original-Spiele, 115 Disks, MK3, umf. Literatur für 800 DM, Karstedt, Prager Str. 26, 14772 Brandenburg

Verk. immer Klassiker wie K. Quest 2, Zak McKracken, Elite, Ultima 3, Ultima 5, Indiana Jones 3, F16 Combat Pilot, SSI-Klassiker, Infocom, Sierra, z.B. Goldrush. Tel. 09264/1467 ab 19 Uhr

Verk. je 40 DM Elvira 1 + 2, Zak McKracken Spezial Forces, Sil. Service 1 + 2, Sp. Quest 1 + 3, Larry 2 + 3, W. Beamish, Epic, Leg. of Fairghail, F29, Nova 9, Birds of Prey, Tel. 09264/1467 ab 19 Uhr

Verk. je 40 DM Ultima 6, Rise of Dragon, Manh. 2, Op. Stealth, Stellar 7, Kings Quest 2, L. of Rising Sun, Star Flight 2, Thunderhawk, Life o. Death, Fl. of Intruder, T. 09264/1467 ab 19 Uhr

Verk. 8 Games; Rings of Medusa, Dragon War, Test Drive 2, Last Ninja 2 + 3, Das Magazin, Legend of Faerghail, Seven Gates, Jambala, je 30,–, alle 210,– DM; Tel. 04532/21263 Ted

Suche: Programm für Lohnsteuer '92. Außerd. Zombi und It Came from the Desert (nur Originale), Preis VB, Tel. 02902/51402 zw. 16–18 Uhr. Christian

Verk. A500 (1 MB) + 5 1/4 externe Floppy (Bootselektor) + Mon. Philips CM8852 + 70 Leerdisketten für 870 DM. Tel. 06404/1202 von 17–18 Uhr (Christian)

Klassiker für je 25 DM: Legend of Kyrandia, Zak McKracken, Lure of Temptress, Shadowlands, Cadaver, Kult, Paradroid 90, Rock'n Roll. Power Play 3/90–heute VB. Tel. 08105/1425

Orig.: Megatraveller 2, Red Baron, Sim City, Manchester United E, On the Road, Realms, PGA Golf, Ishido, Humans, Kathedrale, Their Finest Hour, Kick Off 2, Tel. 06542/22160

Orig.: Microprose F1, Civilisation, Lotus 3, SS 1 + 2, Populous 1 + 2, Historyline, Mig 29, Indy 4, Patrizier, Powermonger, Supremacy, Robocop 3, Turtles, Simpsons, Tel. 06542/221160

Verk. Mad TV, Winzer, Gretzky Hockey 2, Bund. Man. Prof., Mega Sports, je 40 DM, Crazy Challenge, Great Courts 2, je 30 DM, oder zus. 220 DM, Tel. 06628/278 (Martin)

Verk. Mad TV, Winzer, Gretzky Hockey 2, Bund. Man. Prof., Mega Sports, je 40 DM, Crazy Challenge, Great Courts 2, je 30 DM, oder zus. 220 DM, Tel. 06628/278 (Martin)

Verk. Espana '92, The Champions, Sports Collection, Premier Manager, Eishockey Man., je 45 DM, North + South 20 DM, PGA Golf 30 DM oder zuammen. 235 DM, Tel. 06628/278 (Martin)

Verk. Espana '92, The Champions, Sports Collection, Premier Manager, Eishockey Man., je 45 DM, North + South 20 DM, PGA Golf 30 DM oder zus. 235 DM, Tel. 06628/278 (Martin)

Verkaufe Amiga 600 für DM 380,– und Amiga 1200 für DM 740,–. Beide Geräte neuwertig, unbenutzt, original verpackt mit 6 Monaten Garantie. Anfragen bitte an Ulf Petersen, Postfach 1103, 24318 Lütjenburg

Verkaufe Amiga 600 HD 30 MB für DM 730,– und Amiga 1200 HD 40 MB für DM 1050,–. Beide Geräte neuwertig, unbenutzt, original verpackt mit 6 Monaten Garantie. Anfragen bitte an Ulf Petersen, Postfach 1103, 24318 Lütjenburg

Verkaufe alle meine Computerspiele wegen Systemaufgabe (Amiga 500). Liste erhältlich nach Anruf Tel. 0511/826835 Anrufbeantworter.

Biete Amiga-Software günstig und aktuell. Tel. 04931/168478

Verkauf: Festplatte A590 + 2 MB Fastram 400,– Monitor 1084S 300 DM. 2 Disklaufwerke 3 1/2" 200 DM. Amiga 500 1 MB Chipram für Spiele, optimal, leicht def. 300 DM + Software, Tel. 06202/18422

Verk. A2000, 3 MB, 2 LW, Act-Rep. 3, leicht def. 1084-Mon., TV-Tuner (Monitorfernseher!), sehr viel Zubehör, VB 1200,–, Tel. 02362/62869

Verkaufe A500/2,5 MB/2. Laufwerk/Monitor/Maus/Joystick/30 Disketten/21 orig. Spiele/5 Bücher/2 Diskettenkästen für 1500 DM, NP 3089 DM – Tel. 02433/51694 –

Verk. Orig. jeden Genres und tausche auch. Die ersten drei erhalten ein Spiel grat. Habe ca. 50 Spiele! M. Pechloff, Nöttinger Str. 72, 75196 Renchingen; Tel. 07232/70023

Anfragen lohnt, von Systemumst. her noch eine Menge Amigasp. wie Powermonger, Pirates, Ch. o. Krynn, Dragon Wars, Chaos St., Back u.v.m. je 20,– DM, Tel. 0821/156388

Verkaufe orig. Amiga-Spiele inkl. Anleitung, entweder Liste anfordern oder anrufen ab 19.00 h – Tel. 0234/520663, N. Elsenheimer, Berggate 33, 44809 Bochum

Verkaufe ca. 60 Originalprogr. (10–30,– DM); sowie div. Zeitschr.; Liste gg. frankierten Rückumschlag! Jens Wöhrmann, Engelstr. 48, 32257 Bünde; Tel. 05223/17121

Verkaufe folgende Originale: Hägar (25), Spirit of Adventure (30), F-18, Interceptor (40), Preise auf VB, Tel. 02173/12946

Ich verkaufe meinen defekten Amiga 500 + Action Replay + 2. LW + neue Maus + 3 Orig.-Sp. + Comp. Pro Joyst. (mit Verp.) für 490 DM. T. Frischkorn, Puderba. Str. 8, 56317 Urbach

Verk. Orig. wie: Megatraveller 1 & 2; Larry 3 & 5; Abandoned Places 1; Ultima 6 je ca. 50,– DM. Tel. 07952/6610 ab 20 Uhr! (Nach Christian fragen!)

Verkaufe Amiga-Originale: Der Patrizier, Amberstar, Sim Ant, Indiana Jones IV, 1869, Sim Earth, Populous II, Humans, Beholder I, Dragon Wars, Castles, etc. Tel. 05382/4858

Verk. A2000, 66 MB Festplatte, 2 MB RAM, 1084 Monitor, Mäuse, Joystick, Benutzerhandbuch/Amiga Basic, bei Inter. einige Spiele für 850 DM, Tel. 09161/60770

Verk. Amiga 500, Farbmon. 1084S, ext. Laufw., 1 MB Speicher, Joystick + Maus, ca. 120 Disketten, 5 Orig.-Spiele u. Handbücher für 890,– DM. Tel. 06241/592495

Verk. Orig.-Spiele, Civilisation u. Wing Com. je 40,– DM, F19, Chaos Eng. Silent Serv. II, Mega lo Mania, Indy III, Great Courts II, Muds, Magic Pockets, Fire + Ice, Pirates, Deliverance, Pop + Sim City, Cadaver, Dungeon Master, Eye of the Beh. I je 30,– DM, Tel. 06241/592495

Demos u. Soundmodules günstig zu verkaufen! Komplettliste anfordern bei: Daniel Kempkes, Bömkesweg 56, 46395 Bocholt. Tel. 02871/12214 * großes Archiv!

Verk. A500, 2 Diskboxen je 100 Disks, Maus, 1 MB, Abdeckhaube, Joystick, Mousepad zus. 500 DM; Color-Monitor 1084S 300 DM; Drukker: Seikosha SL-92 Plus 500 DM, auch zus. für 1250 DM VB, NP 1700 DM, 1/2 Jahr alt; Tel. 09639/420 (Alexander)

Verk. A500 + 1 MB + 2. LW + 3 Sticks 380 DM; Mon. 1084 S 360 DM. Alles zusammen mit 10 Orig. wie Wing Commander u. 100 Disks für 700 DM; Tel. 0211/772712 verlangt Boris, ab 15 h

Verk. A500, 1 MB, 2 LW 350 DM; Mon. 1084 350 DM; alles zusammen mit 2 Joysticks, 10 Originalen f. 700 DM: Freeter NK 2 100 DM; Drucker Star LC 24–200 400 DM. Tel. 0211/3849581

Verkaufe für A500 zu je 25,– DM: Powermonger, Lemmings, Death Knights of Krynn, Legend of Fairghail und die Special Collectors Edition (SSI), Tel. 0611/565290

Verkaufe Originale: Battle Isle, Monkey Island, Mega lo Mania, Covert Action, Great Courts 2, Populous 2, pro Spiel 40 DM. Telefon: 02305/25127

Amigasoft zu verkaufen: Formula One GP 60 DM, Birds of Prey 35 DM, Knights of Sky 40 DM, Epic 40 DM und alle zusammen 150 DM; Tel. 034206/78259 nach 19 Uhr Thomas

Habt Ihr nicht genug Geld für neue Spiele? Bei mir bekommt Ihr 100%ige Gebrauchtspiele, z.B. The Anc. Art of War i. t. Skies, Ultima VI, On the Road, Transarctica, alles mit Anleitung, Tel. 05154/3773

Verk. Amiga 500, 1 MB + Monitor 1084S + 4 Joysticks + 15 Originalspiele + 86 Leerdisketten + 2 Diskettenboxen + Fachliteratur FP 1400,– DM; Tel. 05021/62480

Verkaufe folg. Spiele gegen Gebot: "It cam from the Desert", "Bloodwych" und "Falcon" (inkl. Mission Disk II); S. Küssner, Hauptstr. 44, 25860 Arlewatt, Tel. 04846/1614

Amiga 500, 1 MB Speicher, Farbmonitor, Maus, 2 Joysticks, Originale zu verkaufen, Tel. 07221/64480

Achtung! Löse große Spielesammlung auf, ca. 120 Spiele, alles Original-Preise, je Spiel 40 DM VB. Habe fast alle Hits. Walchshäusl, Fröbelstr. 8 C, 94315 Straubing

Verkaufe Amiga 500 mit 1 MB Speicher, 2 Laufwerke, 5 Joysticks, 26 Orig.-Games, sehr guter Zustand, Preis nach Vereinbarung, Telefon 07123/97990 Manuel Schlichter

Verk. A500, 1 MB Joystick + Mouse + Pad + TV-Modul. Originale – Der Patrizier + Battle Isle + Eye o. t. B. 1 + 3, weitere Reinigungsdisk, alles in gutem Zustand – Tel. 05275/1326 Volker

Orig. je 35 DM: Ports of Call, Paradroid 90, Silly Putty, Fire + Ice, Pinball Dreams, Leander, Black Gold, On the Road, PGA Golf, Pool of Radiance, Zool, KQ 4, Tel. 06542/22160

Orig. je 45 DM: Sim City de Luxe, Red Baron, Sim Earth, Monkey Island 2, Beholder 2, Microprose F1, Battle Isle + Data, Larry 5, Special Forces, SS2, Indy 4, Telefon 06542/22160

Verk.: F1-Grand Prix 35 DM, John Madden 30 DM, Double Bill Comp. (Cinemaware) 25 DM, Masterblazer u. Spherical je 10 DM, Powerdrome 15 DM, Tel. 07731/25775

Verk. A1200, 2 MBR + M, 2 Laufw., Farbmonitor, Diskettenboxen, 150 Disketten, Originalspiele (14 Stück), Mouse, Joys. Umschalter, 2 Mäuse, 2 Joys., 1 Analogjoys., zus. f. 200 DM, Tel. 04167/574, ab 19 h

A600 + Monitor Philips CM 8833-II + History Line u. Realms o. A. zus. 800 DM, Telefon 09732/7296

Tausche/verkaufe: Black Crypt, Amberstar, Antares, Kings. Bounty, Whale's Voyage, Shadowlands, Dark Queen of Krynn, u.a. Tel. 06431/25231 (Jürgen Braun)

Verk. A500, 1 MB, Farbm. Philips CM8833, 2 LW, Action Rep. MK3, 200 Disketten, 6 Originale, Bücher + Zubehör für 1300 DM VB, A. Marten, Tel. 0211/713449, ab 18 Uhr

Verk. Orig.: Battle Isle, Shadowlands, Mercenary III, Falcon + Missiond. II je 30 DM und Xenon II, Turrican I je 20 DM, Tel. 0711/349330 (Stefan) ab 17 Uhr

Verk. Amiga 500 + 1 MB + Monitor; Kickstart 1.3 + S/W-Drucker MPS 1240 + ca. 20 Disks und Originale: Sim City + Populous + Civiliz. + A-Train!! VHB 850 DM; Tel. 07471/5164

MS-DOS

Verkaufe: Orig. Day of the Tentacle, Preis 50,– DM + Porto, Tel. 02856/2811

Kaufe MS-DOS-Spiele aller Art! Listen an: Stefan Riske, Stahlstr. 108, 38226 Salzgitter (Adventures, Simulationen und Rollenspiele bevorzugt!)

Verk. 386SX/20, 3,5", 5,25", 4 MB RAM, 120 MB HD Keyb. VGA Card, Game Card + Joy; viel Softw. z.B. MS-DOS 6, Win3.1, WinWord 2, Empire DLX, Indy 4, WC2, X-Wing, VB 1450 DM, 17–18 Uhr, Tel. 04541/7152

Verk. Orig.: Eishockey Manager, Indy 4, History Line, Alone in the Dark, je 50 DM, BMP + 3 Zusatzdisks, Comanche, Sherlock Holmes, je 60 DM, Tel. 07152/43783

Ich suche HP Deskjet 550C oder billigen Laserdrucker. Ich suche Soundprogramm zur Erstellung von Musikstücken (z.B. Soundtracker) für MS-DOS, W. Fischer, Tel. 07542/22205

286-20 HD 40 2 MB RAM, 2 Laufwerke (5 1/4, 3 1/2), 512 K VGA-Card, 5 Steckplätze, Reismouse, Tastatur, inkl. Indy 4, DOS 500, 1500 DM, inkl. Versand, Tel. 06542/22118 Willem

Verk. Sherlock Holmes 65,–, Task Force 60,–, Ultima 7-Schw. Pforte 65,– alle kompl. dt. im Orig.-Karton. Suche Prince of Persia 2, Tel. 0711/333204

Verk. Comanche 50 DM, Indy 4 50 DM, HL 14–18 50 DM, Dune 2 40 DM, Tel. 06029/4172

Verk. Ultima 7, Ultima Underworld, X-Wing, Burning Steel, Monkey Island II, DSA, a. 50,–, Shadow Sorcerer 20,–, Tel. ab 19 Uhr 02435/1020

Verkaufe neueste PC-Software für Infos. Schreibt an Postfach 9186, 6020 Innsbruck, Austria

Aufgepaßt! Verkaufe 1 Woche altes Robocob 3 und Gobliins 2 für je 60 DM oder tausche sie gegen andere Spiele! Nach Björn fragen Tel. 06045/1369

Verk. UU1 u. 2, History Line 1914–18. Suche Ultima 7 Teil 2, Strike Commander, Chaos Engine, Pirates Gold, Syndicate. Tausche auch, Tel. 07561/7796, ab 18 Uhr

Verk. Orig.: F. Pharkas, Day of Tentacle, Syndicate je 50,–. Suche Empire Deluxe, Eric the Unready, Pirates Gold, The 7th Guest, Tel. 089/7004227

Verk. PC-Spiele (nur Origin.): Gunship 2000, Links Pro, Formula One GP, Comanche, Task Force, FS4 Sound + Graphics, History Line, B17, Patrizier, Tel. 05141/26524

Verk. PC 386, 8 MB-RAM Arbeitssp., 80 MB Festplatte, Soundblaster, 3 1/2 + 5 1/4 Zoll-Laufwerk, Commodore 1950 Multiscan-Color-Monitor mit Software, Tel. 05141/26524

Strike Commander für 70 DM VHB zu verk. Tausche evtl. auch gegen Day of the Tentacle, Pirates Gold und gegen andere, die Ihr mir anbietet. Tel. 089/466132

Verk. PC Siemens 386/33 MHz, 4 MB RAM, Mon.-Farbe u. VGA-Karte, Laserdrucker (Baugl. HP Laserjet II) Siemens PT, Software u. Bücher f. VB 1900 DM, Tel. 06103/73688

Suche dringend "Quest for Glory" 1 + 2. Zahle 50 DM pro Spiel. Ich bin tagsüber ab 17 Uhr erreichbar, Tel. 07032/34694

PC Originale per N.N. Indy 4 50,–, B17 60,–, Gunship 2000 60,– , Falcon AT 40,–, Task Force 60,–, Wonderland 50,–, Designer für Flight 4 60,–, auch Tausch, ab 19.00, Tel. 02822/52415

Suche F1 Grand Prix! Biete das 3-D-Gruseladventure Alone in the Dark! Tel. 0711/8261693 Christian Krämer

Verk.: 80386DX/33 + 80387DX/33, 8 MB RAM, VGA-Card + Monitor, 105 MB HDD, 3,5 + 5,25 HD Drive, Soundblaster und Joystick. Tel. 09402/6526

Verk.: Aces of the Pacific, Red Baron, Swotl + P38 und P80 Scenery, Kings Quest 5, B++ F2, Tel. 09402/6526

Suche: Indy 3 EV., alle Indy Action Games für PC, Loom, Monkey 2, Links Kurse. Verkaufe: Elvira 1: 35 DM. Tel. 02362/43797 Kramer

Original PC-Spiele! Strike Commander + Speech 95,–, Bundsliga Man. Prof. 30,–, Falcon 3.0 50,–, 1869 50,–, Task Force 1942 50,–, Red Baron 40,–, Tel. 02684/5811, ab 18 Uhr

Verk.: Kaiser, Panza, Lemmings, Black Gold, Sim City. Suche: B12, 1867, Tel. 0621/818998

Portfolio/Atari mit Par. intf., 64 K-Card Datalink/PC, OVp, DM 350,– + evt. Versandk., Tel. 0221/714458

Biete Wonderland/Sim Earth/Les Manly, Search for the King je 30,–. Tel. 08071/4109 (Tobias) nur von 15.00 bis 18.00 oder Fax: 08071/4956 (zu Händen von Tobi)

Hi Leute! Suche Coman + Mission; Aces + Mission; Task F.; Epic; Spiel 30/Mission 1/2, Tel. 04261/82466; ab 14.00; fragt nach Sebastian!

Tausche: Day o. t. Tentacle (engl.), M&M4, Ultima UWI und SQ4 gegen Syndicate, M&M5, The Legacy oder andere neue Spiele, Tel. 089/855317

Originale: Eric the Unready, EOB 3, Grand Prix, Human Race, Incredible Machine, Mega lo Mania, PC Auto, PC Mensch, Populous 2, Rome AD 92, Spaceware Ho je DM 50, Tel. 07231/26636

Originale: Battle Chess 4000/For Windows; Cäsar, Chessmaster 3000, Dynatech, Eishockey Manager, El Fish, Elysium, Empire Deluxe, Erben des Throns, je DM 50,–, Tel. 07231/26636

Verk. Strike Com. + Speech 80 DM, Falcon 3 50, Underworld 1 40 DM, Wizardry VIII 50 DM, DSA 40 DM, X-Wing 50 DM, Comanche 40 DM, 1869 40, Patrizier 40, Planets Edge, Tel. 09241/3827

Verk. TC ++1.0 dt., TC ++3.0 dt., TDebugger, TPascal 1.0 dt., E. Windows, Quattro Pro Light, Larry 1, 2, 3, Kingsquest 6, Transworld, Sherlock Holmes, Tel. 0431/738515

Suche Tauschpartner für PC-Spiele auch CD-ROM. Schickt Eure Listen an: Ernst Seebacher, Waidach 148, A-5421 Adnet, Tel. u. Fax: 06245/3115 * Austria *

Tausche Elvira 2 (E), Indy 4 (D), Ishar (D), WC 2 (D), Darkseed (D), Ch. of the SCI-M. PPR. (E) gegen UW 1, Lands Oilore, Legens of Valor, Cyberrace, Tel. 02153/89988, Markus

Verkaufe Dynatech 40,–. Tausche gg. Populous 2, Tel. 07393/2947

Suche Strategiesp. wie Secont u. Western Front, Clash of Steel, Typhoons of Stele u.a. Suche auch Sens. Soccer 92/93 u. Pen-Klassiker Alter Ego, Alex Tel. 0531/320215

Tausche, verkaufe (VB 85 DM), Ultima Underwold II, suche: Beholder II, Populous II, M & Magic IV (mögl. in Deutsch), Tel. 03381/701095

Verk. Strike Com. + Speech, Maniac 2, Comanche, HL 14–18, BMP-Spec. Ed., F1GP, Empire Deluxe, Wizardry 7, Falcon 3.0, Ult. Underworld 1 (Gabriel; Mo–Fr. erst ab 14 Uhr), Tel. 089/776867

Comanche * Indy 4 * Hist-Line * Civilisation * F117-A * Elvira * Wing-Commander * Bat * Mega-Traveller * Eco-Quest * u.v.a. Orig. 30–50 DM od. Tausch, Daniel: Tel. 0711/6407620, ab 19 Uhr

Verk./Tausch neue u. ältere Games, z.B. Strike, Syndicate, Aces Europe, Pirates G., MM4, F1-GP, Dune 2, GOB 2 usw., suche außerdem alles neuere, mögl. deutsch, Tel. 08325/368

Suche: PC-Orig. mit Anleitung Lemmings 1 und Ports of Call. Bezahle 25 DM für jedes Spiel, Tel. 02421/502306, nach 18 Uhr

Kyrandia 2 65,–/SQ 5, UW2; Rex N. je 65,–/CD ROMs 15,–/Martian Dreams 50,–/Lands of L. 65,–, The Dig 70,–/Shadow Caster 70,–/Forgotten Castle 70,–/Larry 6 70,–, Tel. 0621/577364

Verk. PC-Originale: Syndicate (dt.), Strike Commander + Speech (dt.) und Comanche (dt.). Suche: Dragonflight! Tel. 06421/41164

Tausche/verk. War in the G. und F15 II. Tel. 0711/855945 (Martin) ab 19 Uhr!

Verkaufe Bundesliga Manager Pro 2, Sensibles 92/93, Strike Commander + Speech. Suche Syndicate, Links 386, Tel. 04521/6667

Verk. orig. On the Road 55 DM, Castles, Lemmings, Lombard RAC Rally je 50 DM, Team Suzuki, Sim City, Oil Imperium je 45 DM, mehr a.A. ab 18 h, Tel. 08161/92461 Martin

Verkaufe: Fields of Glory kompl. deutsch für 80 DM, Beholder 3 für 65 DM, Bane of the Cosmic Forge kompl. deutsch für 45 DM, BMP Limited Edition für 70 DM, Tel. 07361/69507

Angebot! 386-25 MHz, 2 MB RAM, 42 HD, 3,5 + 5,25 Laufwerk, Super-VGA-Karte, Super-VGA-Monitor, DOS 5.0, Maus, DM 1500! Thorsten Tel. 07361/69507

Originale: Day of Tentacle (40), Wing Commander 2 (35), Beholder 2 (35), Links (35), Grandmaster Chess (35), X-Wing (40), Telefon: 02103/62767 (Chris)



Verk. Syndicate, Bat 2, Pirates, Incredible M., Vikings-Fields, O.C., Conquered Kingdoms, F-15 III, Ultima 7 + UW, Aces o. t. Pacific, Darklands, Tel. 02266-7894/02207-3193/ab 19.00

Verk. PC-Originale: HL1914–18 (kpl. dt.) 50 DM; Sherlock Holmes (kpl. dt.) 50 DM; Kalok 343 40 MB/HD 25 DM; Tel. 05322/54682

Verkaufe original Kings Quest VI (komplett deutsche Version) für nur 60 DM. Tel. 02872/7376 (Thorsten)

Verk. Lands of Lore, Syndicate, Task Force, Quest f. Glory 3, Empire Deluxe, Imperium, NAM, Preise n. VB, Tel. 09191/15106, auch Tausch, alles Orig.

Verkaufe: Ultima 7/2 (60), Syndicate (60), Sensible Soccer (50), Day of the Tentacle (60), Ultima 4–6 (50), Silent Service 2 (20), Tel. 02351/26368

Thrustmaster Rudder Pedals 160 DM, Wing Commander 2 Speech Pack 30 DM, Soundblaster Pro 190 DM zu verkaufen! Tel. 05641/60015

Verk./tausche Orig.: Links 386, Wizardry-7d, Strike-Comm., Protostar d, Indy 4d, S.-Space-Invaders. Suche: Acess o. Europa, Lands of Lore, Car + Driver. Tel. ab 18.00 09562/8838

Verk. Orig.: History Line 50 DM, Dune 35 DM, CD-ROM WC2/UW 70 DM, Bundesliga Manager pro 2.0 50 DM, Tel. 03735/65531

Verk. Wizardry 7 40 DM, Ultima 7 Teil 2 und Strike Commander 60 DM, Tel. 05045/432

Suche: Cobra Mission, Free DC, Haunted House, Armada, L'Empereur, Liberty or Death, Mac Arthurs War, No Greater Glory, Overrun, Stalingrad, Typho. Thomas Tel. 07232/78936

Verkaufe oder tausche: F-15 3, Gunship 2000, Comanche und weitere PC-Simulationen. Kaufe Simulationen aller Art (Strategie, Spiele etc.) Thomas, Tel. 07232/78936

Verkaufe Originale: Ultima VII-Teil 2-, The Serpent Isle 60 DM, Return of the Tentacle 65 DM, Might & Magic V 60 DM, Tel. 02374/74097

Verk. o. t.; PQ3, SQ4, Gods, Xenon 2, Summer Games, Lemmings, O no! More Lemmings, Tennis Cup. Verk.: 286er PC, 20 MB, 15 MHz, VGA, 3 1/4, 5 1/4 450–500 DM (auch GB und S-NES), Tel. 0228/324228

Verkaufe: SQ5 dt., Castle Dr Brain dt., Battle Isle, Shanghai 2, Milenium 2.2 dt., Midwinter 2 dt., Titus the Fox, Winter + Summer Challenge 35–45 DM. Suche MS-DOS 6.0 + Win 3.1, Tel. 09003/2044

Verkaufe: Ultima 7/2 + Alone in the Dark + Dune 2 + Underworld 2 + HL1914–18 je 60 DM RR + Rampart + Patriz je 50 DM, Jordan in Flight 40 DM, 7Guest 100 DM, Tel. 05241/35186

Verkaufe über 100 5 1/4 Disketten mit Top-Shareware für 200 DM, Indy 4 (EN) 50 DM. Schreibt an: Markus Thumm, Hinter dem Rechberg 1, 89537 Giengen/Brenz

Verk. 486 DX-50 MHz, 256 KB Cache, 4 MB RAM, 130 MB HD, VGA-Karte 1 MB, 5,25" + 3,5" Laufwerk, Prozessorkühler, Mouse, DOS 6.0, Tower-Gehäuse, VB 3600 DM, Tel. 06871/8178, ab 19 Uhr

Verk. Orig.: Day of t. Tentacle 50 DM, Unlimited Adventures 40 DM, Empire D. 40 DM, Lemmings 2 50 DM, Ultima 6 30 DM, Amberstat 30 DM, Wizardry 6 30 DM, Tel. 07032/76297

Suche: Dark Heart of Unkrul (original), Format egal. Zahle sehr gut! Wer also noch ein Original hat, kann erst anrufen. Tel. Anrufb.: 030/4002094 Marc

Verk. orig. X-Wing für 40 DM, Populous 2 für 35 DM, UW 1 für 35 DM, Dungeon Master für 30 DM, Maniac Mansion 2 (dt.) für 50 DM, ab 15 h, Tel. 033835/40043

Verkaufe (je 40,–): Strike Commander, Wing Com. II, Populous II, A-Train, Aces of the Pacific, bei: Heiko Ehrhardt, Wetzlarer Str. 73, 35638 Leun

Kaufe PC-Software - keine Anrufe - bin frisch auf den PC umgestiegen. Liste m. Preisidee: Flor. Oertel, 85051 Ingolstadt, Scheinerstr. 12

Sensible Soccer 40,– DM, Tel. 0251/797769

Syndicate, EOB 1 + 3, Kyrandia, Inca, A-Train, Elvira 2, Dungeon Master, Civilisation dt., Pinball Dreams u.a. Verk./Tausch, S-NES mit Zubehör 150 DM, Tel. 02622/7830

Verk. 286/12 MHz, 1 MB RAM, 42 MB HD, 3,5 + 5.25 HD LW, VGA-Monitor, Mouse, Joystick, MS-DOS 5.0 Windows 2.11 + mehrere Spiele für 800–900 DM, Tel. 02234/74849 Köln

Verkaufe alte + neue Software für PC. Schreibt an: Marcel, P.O.Box 365, NL-6400 AJ Heerlen, Holland (Orig.)

Perfekter Einstieg! 386/25 MHz, 3,5", 5,25" LW, VGA, S-Blaster, 80 MB HD, 4 MB RAM + ca. 10 Originalspiele (z.B. MM 3 + 4, History Line, B-17), Tel. 0208/371245

Suche: QOG1/VGA, Twisty History, Adventure of Castaway, 7. Ghost, CD-ROM's, Mansion 2, verk.: Pharkas, X-Wing/dt., SQ5, WC2/SO1, S. Holmes Consulting (CD) ab 20 Uhr, Tel. 06734/8930

Suche für PC; Wasteland und Dragon Wars, nur komplette Originale. Zahle gut. Angebote bitte an Tel. 06571/29210, nach 20.00 Uhr

Suche Burning Steel, Carriers at War, Sim Farm – verk. Wing Com. 2 + Speech + SO1, Dune Command HQ, 3D Pool, Front Page Footb., Railroad Tycoon – Tel. 06691/23839

Verkaufe Aces over Europe 60 DM oder tausche gegen Pirates Gold; außerdem Strike Com-mander + Speech 80 DM, Telefon 09662/1250 Martin

Verk. o. tausche Orig.; Formula 1 GP 59,–, Powermonger 49–, Dynablaster 44,–, CD-ROM: WC2 + Sp./UU1 74,–, Where in t. World 64,–, usw. gg.: Comanche, usw.; Tel. 04761/3297, Willem

Verk. orig. PC-Spiele, Lands of Lore dt. 60 DM, Humans dt. 50 DM, Dick Tracy dt. 20 DM, Tel. 06106/13452

Verkaufe Darklands, F-19, Elvira 2, Cruise for a Corpse, Burning Steel je 40,– DM, California Games, Moonwalker, Titus the Fox je 30,– DM, Tel. 04361/1238

Verk. Monkey Island 2 deutsch + engl., Epic, Indy 4 dt., Tel. 06556/7330 (Dirk) ab 17 h

Nur Verk.: Syndicate 65 DM; Dune 2 55 DM; Aces 1 50 DM; SS2 35 DM; Eternam (386) 45 DM; WC2 45 DM; Populous 1 + Z.-Disk 20 DM; Vers. + NN; Tel. 0711/3702601; zw. 16 h–19 h-

Verkaufe: Indy 4, Sherlock Holmes je 45,– DM. Suche: X-Wing, Kyrandia, Tel. 039831/698

Verkaufe The Seventh Guest CD-ROM für 90 DM und Day of the Tentacle für 60 DM, Tel. 06432/84101 ab 19.00 Uhr Julius

Verkaufe PC-Originale: UW2 60 DM, Ultima 7 Teil 2 60 DM, X-Wing 60 DM, WC2 50 DM, Strike Comm. 60 DM, Tel. 02623/4455

Orig.-Spiele History Line 40,– DM, Indiana J. 4 40,– DM; Alone in t. Dark 45,– DM, Tel. 0561/404699, Schreiber. Habe auch neue Amiga-Spiele. Alles mit Orig.-Karton.

Verscherble Software, KQ5 + KQ6, SQ4 + SQ5, Pinball Dreams, Comanche Data, Preise von 40–60 DM. Suche: Tentacle + Waxworks. Nur dt. Tel. 04281/8337, ab 18.00–21.00 Udo

Verk. 9 Spiele z.B. Dune 2; X-Wing; Swotl; Star Control 2; Aces of the Pacific; Red Baron; Gunship 2000; Tank; Burning Steel zu 330 DM; Tel. 05971/82955

Verkaufe. F19-Stealth-Fighter: 35,–; Lost Files of Sherlock Holmes: 30,–; Tel. 089/1419038

Verkaufe Drucker NEC P-2200 + vollautom. Einzelblatteinzug DM 480 + Ultra VGA Karte, 1 MB Truecolor Cirrus Logic Winacc. 80 DM, Tel. 02203/85456 (Antonio – abends)

Verk./tausche: WC2, Epic, Indy 4, Comanche. Suche: Startrek 25th kompl. dt., Pop., Pop 2, D. o. t. Tentacle, X-Wing/Missiondisk (kaufe auch), Tel. 0201/270434

Verkaufe: Comanche + Mission Disk, X-Wing, Atac, Populous 2, Day o. t. Tentacle, Epic, Underworld 2, Wizardry 7, Dungeon Master, Strike Commander + Speech Pack, Tel. 0921/97468

Suche 386 DX-33 (40) + Monitor + Soundkarte für 1500–2000 DM, Tel. 09621/85634 Christian verlangen!

Kaufe ältere Rollenspiele: Fate-Gats of Dawn, Crystals of Arborea, Realms of Darkness, Temple of Apshai, BAT, Drachen von Laas, Fire King, Sorcerian, Carsten, Tel. 05832/305

Verk. Strike Commander 75 DM, Quest for Glory 3 65 DM (DV), Dream Team 45 DM, Sporting Gold 45 DM, FB-Translator 4.0 60 DM, (alles inkl. NN + Versandk.), Tel. 09008/778

Orig. Lemmings 2, Links-386 Pro je 50 DM, The Power, Command-HQ je 30 DM, Double Density (HD-Doppler) 45 DM, Startmenü (Menü-Prog.) 15 DM. Alles + NN und Porto. Tel. 07544/3983

Verk. Orig.: Heureka-Soft in Orig.-Verpackung, Etudes Francaises Edition longue 1 & 2, 5,25" Disk, je VHB 40 DM, zus. nur VHB 70 DM, Tel. 06723/2083 Thomas

Originale: Strike Com + Speech 70,–, X-Wing 40,–, Gunship 2000 + Mission 60,–, Sherlock Holmes 40,–, Lemmings Spec. Ed. 40,–, Phone 07191/23627 (Ralph)

Suche Tauschpartner für den PC (3,5) und (1,2). Schickt Eure Listen an: Marcel Mürkens, Schelle 11, 52355 Düren 17, Germany

Tornado, Hannibal, Syndicate, BAT 2, DM 60, Lemmings 2, 1869, U.7-Serpent Isle, Car & Driver, Buli-Manager prof., DM 50, Penthouse-Hot Numbers, Stratego, Knights of the sky, Cadaver, Wild West World, Volfield, je DM 30, und suche PC-Games, Tel. 04152/74140

15 DM für jedes PC-Original. Ich verkaufe meine Softwaresammlung wie Strike Commander, Indiana Jones 4, Monkey Island 2, Ultima Underworld II und vieles mehr (ca. 50 Spiele). Garantierte Antwort und Gratisliste bei Roland Sochor, Steinrissergasse 2, A-8773 Kammern

Austria! Biete neuwertige Originale: The Incredible Machine, Task Force, Hardball 3, Michael Reichl, Linzerstr. 123/4, A-1140 Wien, Tel. 0222/9829537, Versand per Nachnahme

Österreich! Verk. Red Baron, Burning Steel, The Ancient Art of War in the Skies, Aces of the Pacific, je 50 DM, nur Orig. Tel. 06467/7624

Verk. Campaign, Battlehawks 42, GS2000-Szenario Disk, Flight Simujlator 4, M1-Tank Platoon, je 30 DM, alles Originale, Tel. 06467/7624 Österreich

Paradox 4.0 DM 180, PC-Tools 8.0 DM 150, Norton Commander 4.0 DM 150, MS-DOS Update 6.0 DM 90, Airland Sea DM 65, OS/2 Version 2.0 DM 75, Wordperfect + Works DM 70, Tel. 02243/5470

Verkaufe Strike Commander u. Speech für 85 DM, F1 Grand Prix, Ancient Art of War, Task Force für 60 DM, Eishockey Manager für 50 DM, Tel. 04292/2949

Austria – Verkaufe PD-Shareware für OS/2, MS-DOS, Windows und Soundblaster! Liste auf Diskette anfordern bei: C. Capelnik, Gonowetz 7, A-9143 St. Michael

Verk. Orig.: F. Pharkas 70 DM, Silent Service II 40 DM, Obitus 30 DM, Kathedrale 40 DM, Conquests of Camelot 20 DM; Deathbringer 20 DM; Preis ist heiß 20 DM, Tel. 03861/7566 Chris

Verkaufe PC 286 ohne Festplatte mit VGA-Monitor an Selbstabholer für 600 DM (fragt nach Daniel). Tausch auch gegen Amiga 500/600 mit Monitor, Tel. 04183/3053

Verk. Orig.: S. Service 2, R. Tycoon, Elvira 2, North + South, PC-Tools 7.1. Alles komplett. Tel. 07950/2408 Stefan

Verkauf: F1GP 50 DM, Castle Drbrain, Shanghai 2, Milenium 2.2, Midwinger 2.2, Pushover je 40 DM, alle dt. Winter + Summerchallenge je 45 DM, MS-DOS 5.0 + Windows 3.0 dt. 120 DM; Tel. 09003/2044, 17.00 Uhr

Verkaufe: Ishar 2 50,–, X-Wing-Mission Disk 1 35,–, Spaceward HO 50,–, Battle Isle 2 30,–, Dark Sun. Tel. 069/527974 oder 0661/55638 ab 17.00 Uhr

Tausche oder verkaufe Day of Tentacle auf CD-ROM. Scuhe 7th Guest, Inca oder Legend of Kyrandia, Tel. ab 18.00 Uhr Reinhard Gerfelder 06108/68892

Verk. orig. Wing Commander II 40 DM, X-Wing 55 DM, Der Patrizier 40 DM, Lemmings II 50 DM, Dog Fight 55 DM. Suche Vermeer, Tel. 0561/518798

Sherlock Holmes, Ultima 7, Links Pro, Ultima Underworld und viele mehr, Tel. 06152/62551

Suche Mario Teaches Typing, Tel. 02362/62869, Christoph verlangen

Verk. 386DX/40/2 LW–3 1/2" u. 5 1/4"; 85 MB-HD + Soundk. + Joyst. + Maus + MS-DOS 5.0 + Win3.1, Preis VS; 11 orig. Spiele/Liste anf. Horst Unganz, Picher Weg 5, 19288 Göhlen

Verk./tausche: WC 1 Deluxe (CD-ROM), Space Quest 5. Suche: X-Wing u./o. Missiondisk (mögl. dt.), Startrek 25th kompl. dt., Day of the Tentacle, Tel. 0201/270434

Verkaufe alte + neue Software für PC. Schreibt an: Marcel, P.O.Box 365, NL-6400 AJ Heerlen, Holland (Orig.)

Verk. original PC-Spiele 3 1/2": Syndicate dt. (65 DM), Wizardry "Dark Savant" dt. (60), Tel. 0911/305467 ab 14 Uhr

Monster Bash 40,–/Underworld 2 65,–/SQ5 65,–/Rex Nebular 65,–/Wizardry 7 65,–/3D-Kit 45,–/Becker Tools für Win. 50,–/Martian Dreams 45,–/Lands of Lou 65,–, Tel. 0621/577364

15 DM für jedes PC-Original. Ich verkaufe meine Softwaresammlung wie Strike Commander, Indiana Jones 4, Monkey Island 2, Ultima Underworld II und vieles mehr (ca. 50 Spiele). Garantierte Antwort und Gratisliste bei Roland Sochor, Steinrissergasse 2, A-8773 Kammern

Verk.: Indy 4 dt., Monkey 2 dt., Monkey 2 eng., Tel. 06556/7330, ab 18 Uhr, Dirk

Verk. orig. Task Force (50), Hanse-Vermer Yuppi (45), Unlimited Adventures (50), VMS II (25), Austerlitz (10), Burning Steel (50), Tel. 07841/1698 18–20 Uhr

Commodore PC1, Hercules-Mon., Hercules + CGA-Karte, 20 MB HD, 5,25 LW, 512 KB, Word 5, FW2, Havard Gr. zu verkaufen, VB 400,– DM, Tel. 06151/82140

Verk. UMS 1 + 2, Civilization, Harpoon, No Greater Glory für DM 20–50; suche Strategiespiele; Samstags+Montags, T. 02202/79359 Christian

Soundblaster-Karten, 16 ASP, Pro, de Luxe Edt. Waveblaster! Preise: z.B. SBI6 ASP sFr. 380,–! Info: E. Rodel, Sängeliweg 45, CH-4900 Langenthal (Schweiz), Tel. 063/226170

Austria! Tausche PC-Orig.; Sherlock Holmes dt. Loom dt. gegen Lands of Lore, Pirates Gold, SF2, bzw. andere Top-Spiele! Tel. 04852/61389 Alex verl.

Spiele, alles Originale, Comanche, A. o. Pacific, F15-3, Form. One, T. Force 42, Underworld I, Civilisation, FS4, ATP, Airbus, Str. Commander, A-Train, 1869, Burnign Steel, Amberstar, alle je 45,– DM, Railroad T. 30,– DM, Sim City + Ter. Ed. + Arch. 40,– DM, M+M 3 25, DM, Wizardry 6, M+M2, Transworld, Megafortr. je 20,–. Alle + Porto, Tel. 0821/156388

Tornado, Hannibal, Syndicate, BAT 2, DM 60, Lemmings 2, 1869, U.7-Serpent Isle, Car & Driver, Buli-Manager prof., DM 50, Penthouse-Hot Numbers, Stratego, Knights of the sky, Cadaver, Wild West World, Volfield, Curse of Ra, Keys to Maramon, DM 30, Tel. 04152/74140

Verk. orig. X-Wing (60), Aces o. t. Pacific (45), Ultima 7 (50), Dune (40), Siege + Zusatzdisk, Rampart (30). Alle Preise VB und inkl. Porto! Tel. 02173/17638

Kaufe, verk. und tausche Spiele aller Art, auch CD-ROM. Schickt Eure Listen an: Guido Isdepsky, Bühnertstr. 64, 48431 Rheine

Verk. PC-Orig. Timequest, BAT, Red Baron, Jetfighter 2, Intruder, Darkseed, Buck Rogers, Eternam, Burning Steel, TF 1942. Suche: Underworld 1 + 2, WC 2, Legacy, Tel. 0931/272114

Verk. 286/16 MHz, 640 KB RAM, 44 MB HD, 3,5 Zoll Laufwerk, VGA u. EGA-Karte, MS-DOS 4.01, Tastatur und 3 Spiele, VB 1000 DM, Tel. 04122/44850 Sascha

Verkaufe! Cadaver, Indy III/IV, Monkey I/II, Kyrandia – alles orig., kpl., dt. (25–40 DM), Tel. 0731/53663, ab 18.00 Uhr

Verk. 386-DX25, 4 MB RAM, 85 MB HD, 3,5" + 5,25" HD LW, SVGA-Mon., Mouse, 3 Spiele z.B. History Line, MS-DOS 5.0, VB 2200 DM, Tom Seifert, Am Plan 18, 08280 Aue

Dt. Orig. ab 30 DM: Maniac Manison 2, X-Wing, Indy 4, Vikings, Quest for Glory 3, Syndicate, Battle Isle, Strike Cmdr., Sim Ant, Ween, Utopia, HLine 14/18, Tel. 06721/36822

Priv. Gamesharing-Club sucht noch Mitglieder per Post, keine Mitgliedsgebühr! Über 200 Top-Titel in unserem Gemeinschaftspool, monatl. 10 Neue! Tel. 06721/36822

PC-Originale: Eishockey Manager, Indy IV, Elite Plus, Sim Earth, Lemmings II, Realms, Der Patrizier, Taskforce 1942, Wizardry 7, Sherlock Holmes, etc. Telefon: 05382/4858

Verk. Syndicate, Strike Commander, Sim Ant Dark Savant, Cosmic Bane, Spaceward Ho, A-Trian, Aces of Pacific, History Line, V for Victory, Space Quests, Tel. 0851/87644

Verk. Orig.-Adv. Ween, Alone in the Dark, Kyrandia, Prophecy of the Shadow (alle d.), Space Quest V (e) für je DM 40,– zzgl. Porto. Tel. 02233/22115

Verk. Gravis Ultrasoundkarte für 270 DM, Tel 06071/42846

Verk. Strike Commander für 60, Comanche für 55, Falcon 3.0 für 50, Powermonger für 45 und Battle Isle + Datadisk für 50 DM. Tel. 06071/42846

HALT! Verk. PC-Originale: D. o. t. Tentacle (dt.), Lemmings 2, Strike C. + Speech, Prince 2, Loom (CD-ROM), Afer Dark 2.0, Preis VB, Tel. 06035/1791 (ab 17.00 Uhr

Verk./tausche: LSC V; Indy IV (je 50); FS4-SGA-Upgrade (45); Testdrive III (30); Life & Death II (35); Muds (25); The Third Courier (20); suche: SQ IV + V; Monkey 2; Ultima VII ... Tel. 09254/7468!

Verk. V for Victory 1 + 2 je 42,–/Siege 39,–/WC 2 + Speech Pack 99,–/CD-ROM-LW Matsushita, 2 Monate alt 360,–, Tel. 0711/8262246 Michael ab 16.00 Uhr

Verk. PC-Originale: Sim Life, Day of the Tentacle, Ultima 7 Teil 1, dt., X-Wing, Strike Commander, Gunnar Müller, Tel. 04206/7929

Verkaufe für je 40,– DM: The Perfect General und Dark Queen of Krynn und für je 55,– DM: Wing-Commander 2 und X-Wing! Ruft einfach an: 0611/565290 (Fabian)

Verkaufe (nur Originale): Dune 2, Task Force 1942, Carriers at War, Campaign, Crisis in the Kremlin! Preise nach Vereinbarung, Tel 089/8544052

Verkaufe: Syndicate, Underw. 2 je 60 DM; Spelljammer, Populous 2, Monkey I. 2 je 50 DM, Tel. 09071/9091 (Christoph)

Verkaufe 386er, 4 MB RAM, 40 MB Festpl., 2 Laufw., VGA-Monitor, 25 MHz, DOS 6.0, mit Spielen, kompl. 1300 DM. Tel. 02671/3258 ab 15 Uhr

Verk. Pools of Darkness, MM3, Abandoned Places, Kyrandia, Death Knights of Krynn, Ultima Underworld, Lure of the Temptress, Lary 5, orig. verp. mit d. Anl. für je 50,–; Tel. 02241/64423

Verk. Might & Magic 3, Bard's Tale Tril., Ultima 6, Falcon 3, Wing Com. 1, Realms, Air Land Sea, Air Sea Supremacy, Kult, D. H. of Unkrul, Austerl., Tel. 0421/2239229

Verkaufe PC-Games: Sherlock H.; Might & Magic IV; Eye of Beholder II; Preis nach Vereinbarung; Bernd Hassenzahl, Florian-Geyer-Str. 38, Dresden, Tel. 4594472

Tausche/verkaufe Orig.: Kings-Quest 6 70 DM, Lemmings 2 70 DM, Simant 60 DM, North & South 20 DM gg. Task Force 1942, X-Wing, Stunt Island, Eco Quest 2, Tel. 05351/40998

Verk. 386DX-25 mit 5,25" + 3,5", 2 MB RAM, VGA, VGA-Monitor, Soundblaster, 52 MB Festplatte, Maus + Mauspad, MS-DOS 5.0, Windows 3.0 für 1500,–; Tel. 09971/30178

Verkaufe: Eishockey Manager 45,–; Links 386 Pro 45,–; Quest for Glory 1 VGA 40,–; Bundesliga Manager Pro 40,–; Tel. 04943/630 ab 15 Uhr

Verk. pro Audio Spectrum 16 (16 Bit Soundkarte) 400,–, UMB, Sim Earth 35,–, SF 2 25,–, Datend. PAS 16 A.A., Tel. 07703/1855 ab 18 h, Torben verl.

Verkaufe Orig.: Blue Max 10 DM, No. 1 Collection (20 DM), Patton Strikes Back 10 DM, Populous Data Disk 10 DM, Finest Hour Mission Disk 10 DM, Tel. 02747/3374

Verk. 386-25 MHz, 2 MB RAM, 52 MB HD, 3,5" + 5,25" LW, VGA-Mon., DR-DOS 6.0, Windows 3.0, PC-Tool 7.1, Ways for Windows, VB 1300 DM, Testdrive 3–30 DM + Zusatz, Tel. 08554/2183, ab 18.00 Uhr

Verk. Orig.-Spiele: Conflict Korea von SSI (engl.) und Populous (dt.) für je 25 DM, zusammen für 40 DM, Tel. 09228/1034

Tausche: Indy 4 (5 1/4 Zoll) gg. Laura 2/Ringworld/Chaos Engine/Inca oder Starcontrol 2. Oliver, Tel. 09672/4173

Verk. Indy 4 (dt.) 3,5", BMP Pro 3,5", Falcon 3.0 (dt.) 3,5", X-Wing (dt.) 3,5", Comanche (dt.) 3,5", Front P. S. Footb. 3,5", Tel. 02041/27258

Verk. PC-Spielesamml., nur kompl., 23 Topspiele (u.a. Ultima 5–7, Wizardry 6 u. 7, Indy 3 u. 4, Monkey Island 1 u. 2, WC 1 u. 2 + Spop), sehr günstig, Tel. 06375/5342

Verk. Orig.-Spiele: Space Quest V (dt.), F-15 Strike Eagle III, Der Patrizier (CD-ROM), Air Land Sea, alle Spiele mit Anl. u. Verp., Tel. 09331/1746

Saison 93/94. Alle Namen für BMP 1 & 2. Bestellungen mit 10 DM Schein oder V-Scheck an: Alex Kramm, Am Knechtsgraben 24, 51379 Leverkusen oder Tel. 02171/33531

Verk. 2 Topspiele: Syndicate (deutsch. Handb.) 60 DM, Aces of the Pacific 50 DM, von 14–18 Uhr, Tel. 0203/494927

Verk. 10 Super Games, z.B. Histoy Line, Eye of the Beholder, Great Courts 2, usw. NP ca. 800 DM, für nur DM 488,–, Tel. 06251/39726 (18–20 Uhr). Tausche neueste Games!

Verk. Space Quest V 60 DM (DV), Bundesl. M. P. 45 DM (DV). Suche: Space Quest IV + II, Wizardry 7 (DV) 20–60 DM, Tel. 06122/14739 (Tobias)

Suche CDs mit dt. Anl.: Kyrandia, Day of Tentacle, 7th Guest, Patrizier, Inca, Loom, KQ 5 + 6, SQ4, EQ1, Indy 4, Wing Commander 2, Eric the Unready, Tel. 04971/7613

386DX40, VGA 1 MB, 4 MB RAM, 2 Drives, Soundblaster, VGA-Mon., 120 MB HDD, Software FP: 2000 DM; Panasonic KX-P2123, 24 Nadeln, NP 750,–, VK 500,–, Thomas, Telefon 02941/24326

Suche Starflight 1 (original). Zahle gut. Michael Brohn, Elbestr. 25, 41469 Neuss, Tel. 02137/12107, ab 16 h

Verkaufe orig. Syndicate DV 65 DM, Darkseed 30 DM, Samurai 45 DM, Curse of Enchantia 30 DM, evtl. auch Tausch. Tel. 9–19 Uhr 07021/6711. Verk. auch Sonic 2 für Mega.

Verk. PC-Originale Sim Earth, Com. Keeng, Wing 1 je 40 DM, X-Wing, Ultima 7–2, Wing 2 je 50 DM, Sim City, Lemm. 1, Populous je 30 DM, Mo–Fr ab 19.00, Tel. 09227/2489

Verk. PC-Games: Killing Cloud (20 DM) u. Populous I (40 DM); verkaufe außerdem einen Joystick (PC-Fighter). Tel. 09378/412 (nur Mo, Di u. Fr ab 15.30 bis 19 h)

Tausche/verk. orig. PC-Spiele. Biete: Wing Com 2, Strike Com, Monkey 1 u. 2, Gods. Suche: X-Wing, F15 Strike Eagle 3, Formula One Grand., A. Horn, Tel. 0451/625651

Achtung! Tausche Rex Nebular, ein sehr gutes Adventure von Microprose! Wendet Euch an Tel. 08272/4613 Daniel oder 08274/6527 Flo

Verkaufe Bandit Kings of Ancient China; Monkey Island II deut.; Lemmings; Incredible Machine. Je 40 DM, Tel. 04323/4617

Tausche Orig. Wizardry 7 und Ultima 6. Suche Formula One GP, X-Wing, Ultima 7/2. Tel 07240/4870 (nach Stephan fragen)

VK PC 286/40 MB HD/3,5 + 5,25" Drives/VGA-Monitor/DOS 6.0 + viele Spiele + NC VB 1000 DM, Klaus Morokutti, Pürstingerstr. 34, A-5760 Saalfelden, Austria, Tel. 06582/43133

Verkaufe PC-Tools 7.1 70 DM VB, MS-Works 2.0 f. D. 50 DM, Ways f. Windows 1.1 30 DM, Power Basic Basisn. 20 DM, Tel. 08223/1292 ab 19.00 Uhr (Torsten)

Suche die Rollenspiele Champions of Krynn, Death Knights of Krynn und Dark Queen of Krynn für PC. Möglichst neu und gut erhalten. Tel. 0241/541052 (Basti)

Hallo Trekkies – für 5 DM in Briefmarken erhaltet Ihr eine PD-Version des super MS-DOS Startrek SW-Spiels Turbo Trek bei K. Hobert, Eichholz 3, 32689 Kalletal

Atari ST

Verk.: Formula One Gr. Prix, Lemmings, Railroad Tycoon, Monkey Island, Textomat ST, Beckertext, das gr. Signum Buch, Atari ST-Mastertext. Harry Günthör, Tel. 07541/6160

Je 25,–, 100 % o.k., im orig. Karton, Conq. of Camelot, Immortal, Leg. of Faerg, Powermonger, Gunship, Sil. Serv. 1, Wheels of Fire, Ivanhoe the Untouchables, alle 180,–, Tel. 0711/333204

Verkaufe Pirates; Sim City; North & South; Fighter Bomber und viele mehr; Preis VB, Tel. 07721/24833, ab 18 h

Verk. 24 ST-Originale zus. f. 350 DM od. einzeln f. 15–40 DM (Civilisation, F15 R, M1 Tank, Parasol S., Patriz., Goblins, IK+, Larry 1 + 3 ...), Tel. 08055/1307, 15–20 h

Verk.: Larry 1, Bard's Tale, Silent Service 2, Railroad Tyc., F-19, Turrican, Starflight, Pirates, M1-Tank Platoon, Falcon, etc., ab 30,– DM; Tel. 02266/7894, ab 20.00 Uhr/Arne

Super-Angebot! Leaderboard Golf I + II von Access, Teenage Mutant Hero Turtles und Great Courts I (Super Tennis), alle drei zusammen 60,– DM! Tel. 09003-2044, 17.00 Uhr

Suche für ST Monochrommonitor SM 124, orig. Spiele: Wings of Fury, F29 Retaliator, Maniac Mansion zu kaufen. Frickmann, 01169 Dresden, Leutewitzer Ring 14

Suche dringend diese Spiele: Starflight 1 + 2, Mad TV, Austerlitz, Startrek, Imperium, Operation Stealth! Biete gute Preise! Also ruft an unter Tel. 0671/62914

Verkaufe ST-Originale (u.a. Imperium, Epic, SS II, Pirates, F-19, Gunship, Sim City, Red Storm Rising) ab DM 20 zzgl. eventueller Versandkosten – Tel. 08803/9566

Verk. günstig ST-Spiele zw. 10–30 DM (z.B. Monk. Isl. 15 DM u.v.m.). Tel. 0341/2325219 od. Liste geg. RP bei Aurich, Fritz-Siemon-Str. 27, 04347 Leipzig

Monochrome-Monitor für Atari ST dringend gesucht. Angebote bitte an: Tel. 08752/7932. Falls Band bitte Rufnr. hinterlassen. Rufe garantiert zurück

Verkaufe Super orig. ST-Games, z.B. Dungeon Master, Amberstar, Cadaver, Atari Powerpack 4 und viele andere. Melden bei Lutz Tomzig, Mozartstr. 12, 14542 Werder/Havel, Tel. 03327/44933

Kick off 2, Pirates, Logical, Action Pack (4 Spiele), Blue Angel '69, Larry 2, Dick Tracy, Days of Thunder, DM 30, Edd the duck, Pick'n Pile, Enterprise, 3-D-Soccer, Hell Raiser, Murders in Space, Time Machine, Maya, je DM 20, Tel. 04152/74140

Defender 2, Dyter 07, Air Supply, Killing Cloud, Viking Child, Enchanted Lands, Crystals of Arborea, Alienstorm, Street Fighter, Turrican, Test Drive, Omega, Jungle Book, Oil Imperium, Wild Life, Rings of Medusa, Apprentice, Lettrix, Shiftrix, je 20,–, Tel. 04152/74140

Epic, Captive, Fighter Command, Capcom Collection (8 Spiele), Robin Hood, Cadaver + The payoff, Lure of the Temptr., Shadowlands, Stratego, Elvira 1, Betrayal, Hard Nova, Nightshift, je DM 40, Tel. 04152/74140

Teenage Mutant Hero Turtles + Great Courts 1 zusammen nur 40,– DM, Telefon: 09003/2044, ab 17.00 Uhr

Monkey Island, Kaiser, Knightmare, Patrizier DM 50, Push over, Oh no more Lemmings (Vollversion), Epic, Captive, Captain Planet, Fighter Command, Capcom Collection (8 Spiele), Shadowlands, Stratego, Elvira 1, Betrayal, Hard Nova, Battlemaster, je DM 40, Tel.: 04152/74140

Kick off 2, Pirates, Logical, Action Pack (4 Spiele), Dick Tracy, Blue Angel '69, Days of Thunder, Day of the Pharaoh DM 30, Edd the duck, Pick'n Pile, Enterprise, 3-D-Soccer, Hell Raiser, Murders in Space, Time Machine, Maya, Rambo III, je DM 20, Tel. 04152/74140

Defender 2, Dyter 07, Air Supply, Killing Cloud, Viking Child, Crystals of Arborea, Alienstorm, Streetfighter, Gauntlet II, Turrican I, II, Test Drive, Omega, Jungle Book, Oil Imperium, Wild Life, Rings of Medusa, Apprentice, Lettrix, Shiftrix, je DM 20,–, Tel. 04152/74140

Verkaufe: Manchester United, Ultima II, Bard's Tale 1, Legend of Faerghail, Rings of Medusa, Populous, Stos, Great Courts 1 und andere! Tel. 09287/4395 (ab 18 Uhr!)

Verk. Atari-ST, 1 MB + SM124 + TV-Adapterkabel, div. PD-Spiele + Musicmaker, kompl. für VB 400 DM, Tel. 06196/86198

Suche Orig.-Spiele für den ST: Personal Nightmare, Indy 3 Adv., Maniac Mansion, Zak McKracken, Tel. 0211/6802331

Verk. Atatir ST 520 zum Ausschlachten mit TOS 2.06 und Software für 300 DM, Patrick Schmidt, Mühlstr. 26, 99189 Gebesee

Cadaver 50 DM, Celica GTH 30 DM (tausche auch 1. gegen Ultima 5, 2. gegen F16 Falcon), Preise inklusive P + V! Swodarski, Vogtweg 4, 78126 Königsfeld

Verk. Atari 1040 FM + Mon. SM 124 + Maus + Lit. + Monkey I., Amberstar, Lemmings, Ultima 6, Patrizier, Bundesl. Man. prof. u.v.a. insg. 30, 600,– DM VHB, Tel. 035971/2293 (Helge), ab 18 h

Verkaufe Atari 520 ST+, 1 MB RAM, 2 Laufw., 2 Joys., Farbmon., Mouse, 30 Originalspiele, Programme, VB 650,–, Marc Poddig, Hauptstr. 5, 56643 Nickenich, Tel. 02632/81530

Verk. Atari 1040 ST FM + 2 Monitore, 2 Joysticks, 2 Mäuse, 5 Orig.-Spiele, Mousepad + Diskettenbox, VB 750 DM, Tel. 08141/16853

Lynx

Tausche, kaufe u. verk. Spiele für Neo Geo. Suche Mega-CD (alte Vers.). Verkaufe Lynx + 8 Spiele. Verk. MD-Module. Suche Magic-Com/Magic-Drive Kontakte. Verk. S-NES-Spiele, Tel. 089/4701827

Videospiele: Verk. meine Sammlung mit Games für M. Drive, S-NES, Lynx u. Game Boy. Liste mit allen Titeln bei: O. Wolter, Am Buchenwald 12, 51515 Kürten

Master System

Verkaufe Sega Master (1 1/2 Jahre alt) mit 1 Joystick, 2 Joypads und 3 Spielen für 130,– DM. Lightphaser für 50,– DM. Tel. 08586/5222 (Michael)

PC Engine

Suche Puzznic, B. Lode Run, Sokoban, F. Zone Raiden, Coryoon, habe Pow. Sports, M. Madnes SCI, G. Speed, N. Spirit, verk. Musik-CD Gradius 3/Misty Blue, Tel. 0241/520710, abends

Verk. PC-Engine + CD-ROM (RGB) + Super-System-Card + XE1-PRO-Joyst. (orig.!) + 3 Joypads + 5 Player-Adap. für 520,– DM. Tel. 08241/2951

Verk., kaufe, tausche Module + Konsolen für Super-NES, Mega Drive, PC-Engine, Turbo-Duo, Game Gear, Mak usw. Kaufe auch ganze Bestände. Tel. 089/1403732

Verk. PC-Engine Gt mit 9 Spielen, wie z.B. Bonk 3, Bomberman '93, Parodius u.v.m, für 500 DM VB, Tel. 030/4018584 Fabian

Game Boy

Verk. 6 Game Boy-Spiele (Nemesis 2, Turtles 1 + 2, Track u. Field, Duck Tales, Bart Simson) + 4 Playeradapter für 199 DM. Normaler Preis 350 DM. Nur in bar, Jochen Borgwardt, Tel. 09392/7228

Hi! Kaufe eure großen Modulmengen für sämtliche Konsolen ab. Tausche + verk. auch. Tel. 04627/1618. Stefan Thomsen, Dorfstr. 17, 24870 Ellingstedt. Bis bald!

Verkaufe Game-Boy-Spiele zwischen 20–55 Mark. Auch Preisliste auf Anforderung. Tel. 0511/440416 Georg Grote

Verkaufe Game Boy-Games (mit Verpackung und Anleitung), habe: Batman, Megaman I + II, Blades of Steel, SML, Worldcup, Spiderman, Kwirk, Turtles ...). Ruft an: Tel. 07054/7731 Andy

Kaufe Game Boy + Modulsammlungen auf, sowie von S-NES/NES/Mega Drive/Game Gear/Sega Master/Neo Geo/Mega CD. Kaufe, suche. Tel. 04521/71497 ab 18 Uhr (Andreas)

Verk. GB für 80 DM u. Module wie Super Mario Land 1 oder Dynablaster usw. für je 25 DM; Volker Simon, Westring 8, 76698 Ubstadt-Weiher 2; Tel. 07251/61257

Nintendo Game Boy mit 9 Spielen und Zubehör, z.B.: Akkupack, Lightmax, Koffer u. Zeitschriften für VB 430 DM; Tel. 05141/43382 ab 15 h (Nils)

Verkaufe Game Boy mit 10 Spielen (R-Type Turtles, S. Mario 1 + 2), Game Light und Batterieset mit Netzteil, NP 990 DM, VB 500 DM, Tel. 030/6636594 (Oliver)

Verk. Game Boy mit Tetris + Duck Tales + Castlevania und Spidy 2 + Adapter + Tasche, nur 300,– (neu über 500,–), Tel. 05123/8078 (erst ab 14.30 Uhr)

Suche für Game Boy das Spiel Puzznic, neu oder gebraucht, Tel. 07131/577678, ab 17.00–20.00 Uhr

Sammlungsauflösung! Liste Game Boy-Spiele bei Zusendung von einem Freiumschlag. E. Schissler, Haselweg 4, 72076 Tübingen

Verk. GB mit 14 Super-Games (z.B. Nemesis, Final Fantasy Adv., F1-Race, Super Mario Land 2) z.T. mit Tips und Abspeicherungen, VB 400,– DM, Tel. 089/885180, Florian

Verk. GB-Spiele! Z.B.: Castlevania 2, Tiny Toons, Kid Icarus, 12 Spielemodule, Megaman 1 + 2 und andere. Mon.–Frei.: Tel. 05365/2682. Aber nur zw. 14.00 + 15.00 Uhr, Timo

Verk. 2 Game Boys mit je einem Spiel (Tiny Toon; Looney Tunes) für 100 DM inkl. Porto, Tel. 08581/8684

Tausche Nemesis II gegen Nemesis I und Anzahlung von 0–20 DM, Klaus Spreng, Stadtweg 9, 85111 Adelschlag

Verkaufe GB + 12 Spiele (Castlevania, Turtles, Red October, S. RC Pro Am, Double Dragon...) + Lupe + Game Light, auch einzeln! VB 30,–, Tel. 09971/32847

Verkaufe Game Boy + Tetris + L-4 + P. of Persia + 4 Accus + L-Gerät (alles nicht älter als 2 Mon.) für 150 DM per NN (nur kompl.), Tel. 08505/860, 18–19 Uhr

Verkaufe die GB-Spiele Megaman (in englisch), Startrek und Ultima für je 40 DM. Alle mit Anleitung und Verpackung. Tel.: 0241/541052 (Sebastian)

Verk. Game Boy + 6 Spiele m. Verp. u. Anl. Megaman I + II, Mystic Quest, Metroid II, Tiny Toon-Adventure, Tetris, VB 300 DM, Tel. 04152/73736

Verk. GB + Tetris + Tennis + Golf + Gargoyle's Quest + S. M. Land + Pinball + Fortress o. Fear + Side Pocket (Billard) + Akku-Pack für 350 DM, Tel. 07907/1388

Verk. F1-Race 30/Fortres of Fear/Pinball/Gargoyles Quest/Super ML je 25!!! Schreibt an: Sebastian von Sulecki, Distelweg 12, 27356 Rotenburg!! Adresse muß mit!

Videospiele: Verk. meine Sammlung mit Games für M. Drive, S-NES, Lynx u. Game Boy. Liste mit allen Titeln bei: O. Wolter, Am Buchenwald 12, 51515 Kürten

Game Gear

Verk. Spiderman und Shinobi II für DM 70,–, Tel. 02131/545611

Verkaufe für Game Gear: Batman (60 DM), Donald Duck (50 DM), Columns (45 DM), Shinobi (50 DM), Wonderboy (50 DM), Adrian Fischer, Tel. 04152/76882

Verkaufe: Game Gear mit Adapter-AC und 3 Spiele (Columns, Donald Duck, Wonderboy), alles für 315,–. Ruft einfach mal an unter Tel. 0221/496471

Verkaufe Game Gear + 6 Spiele (Shinobi, Ninja Gaiden, Wonderboy, Columns, G-Loc, Super Monaco GP) + Gear to Gear Cable. VB 350,–, original verpackt, Tel. 09971/32847

HALT! Verkaufe für GG: Axe Battler, Sonic the Hedgehog, Castle of Illusion. Preis VB. Tel. 06035/1791 (ab 17.00 Uhr)

Game Gear + 7 Spiele + Tasche + TV-Adapter, nur komplett, 400,– DM (inkl. Netzteil Sega), Tel. 0261/52007

Verk. neuwertigen Game Gear mit Adapter und 7 Spielen (Sonic, Axbattler, Donald Duck, etc.) für 350,– DM. Tel. 05251/49515

Verk. GG mit Netzteil und 3 Spielen (Sonic, Wonderboy, Halley Vars) für 270 DM. Tel. 040/5218550, 22844 Norderstedt

Verk. Sega GG orig. verpackt, 3 Mon. alt, + Netzteil + Sonic, sehr gut erhalten, VP. Tel. 07940/51895 (Markus)

Mega Drive

Videospiele: Verk. meine Sammlung mit Games für M. Drive, S-NES, Lynx u. Game Boy. Liste mit allen Titeln bei: O. Wolter, Am Buchenwald 12, 51515 Kürten

Suche MD mit 2–3 Spielen wie z.B. Tiny Toon, Global Gladiators, Olympic Gold, Sonic 2. Biete ca. 250 DM. Angebote an A. Ates, Gönninger Str. 19, 72820 Genkingen

Super!! Biete MD (dt.), 2 Pads, Jap-Adapter, 10 Games, z.B. (Speedball 2, Sonic, 688 S. Att. u.a.) NP: ca. 1200,– DM für nur: 699,– DM! H. Springer, Lennéstr. 77, 15234 Frankfurt/Oder

Verk. Sega MD (RGB) + 1 Joypad + 8 Spiele, z. B. Sonic, Thunder Force 4, Quack Shot u.a. für 420 DM, Tel. 0781/32824

Tausche und verk. Spiele für MD und S-NES, z.B.: St. of Rage 2, Golden Axe 2, Roadrunner, Star Wing usw. Verk.: Game Gear mit 3 Spielen für 180 DM o. t. gegen 2 Sp., Tel. 08621/4246

Verkaufe: MD mit 8 Spielen (Castle of Illusion, Quackshot, Sonic I und II usw.), 2 Joypads und Spielebox. Fast neu für 500 DM, NP 1300 DM, Tel. 04302/1790

Verkaufe günstig Spiele für Sega Mega Drive + Sega Master System! Tel. 0431/641670, 0431/641670, 0431/641670

Verk. Mega Drive-Games von 49–69 DM. Alles deutsche und sehr gut erhalten. Diese Anzeige gilt für längere Zeit, also ruft an Leute und fragt nach! Tel. 05439/1491

Verkaufe Mega Drive mit 4 Spielen (z.B. Jordan vs. Bird Basketball, Pitfighter) + 2 Joypads, 7 Monate alt, Preis VB 450,–, Tel. 02191/665305

MD-Japanversion + Monitor (Stereo), Street of Rage III; Road Rash II, 2 Pad's für 450,– DM, weitere Spiele vorhanden, nach 19.00, Thomas 02204/68084

Tausche, verkaufe Mega Drive-Games: World of Ill., Shining I + II, Flashback, Warsong. Suche: Th. Force 4, Tiny T., Streets of R. 2 PGA TG2, Landstacker ... Tel. 04862/17337

Verk. Kopiersystem für Super-NES + Mega Drive komplett für VB 800,–, Super-NES + 4 Spiele + 2 Joypads für VB 350,–, Mega Drive + 1 Spiel VB 150,–, Tel. 02173/83989

Tausche: Sonic 2, Mickey & Donald, S. of Rage 2 T-2 (The Arcade Game), Warsong, Wonderboy 5, EA Hockey 1 & 2, u.v.m.! Gegen: Am besten die neuesten Spiele! Tel. 05952/3929, 17–20 Uhr

Verk. Sega Mega Drive dt. Version inkl. 3 Spiele, 1 Joypad + TV-Adapter, VB 250 DM. Adresse: Timo Paepenmüller, Rubensweg 16, 33613 Bielefeld, Tel. 0521/884354

Kaufe Mega Drive + Modulsammlungen auf, sowie vom Mega CD/S-NES/NES/GB/GG/Neo Geo/Sega Master. Kaufe. Suche. Tel. 04521/71497 ab 18 Uhr. Suche. Suche. Kaufe

Suche Kontakt zu Leuten, die auch ein Kopiergerät für Sega Mega Drive besitzen. Helmut Wechselberger, Dorf 11, A-6474 Jerzens/Österreich. Tel. 0043/5414/660

Verkaufe Mega Drive und Super Nintendo Spiele (z.B. Star Wars, Sonic, Turtles, EA-Hockey, Quackshot, F-Zero, Tiny Toons, Musha Aleste. H. Duden, Tel. 0441/501950

Tausche MDSP, habe Sonic 2 PS II, Alien 3, Speedball 2, Powermonger, Chuck Rock u.a., Tel. 06131/470352 von 14–21 Uhr

Verk., kaufe, tausche alles für Super-NES, Mega Drive, PC-Engine, Turbo Duo, Neo Geo, Game Gear, Game Boy, Mak. Kaufe auch ganze Bestände, Tel. 089/1403732

Verkaufe: Mega Drive mit 2 Spielen, Preis nach Vereinbarung, Tel. 06124/2704, Manuel, anrufen ab 14.00 Uhr

Verkaufe MD, Super-NES, Game Gear Geräte u. Spiele. Kaufe auch Sachen an. Tel. 02262/4561. Frank Blum, Wald 7, 51674 Wiehl

Sammler sucht gut erhaltene alte + neue MD + MCD + MS Spiele mit Anl. + Verpackung. Zahle gut. Habe auch ein paar zum Tauschen. Tel. abends ab 20.00 Uhr 0711/7970285

Verk.: 40 Games für Mega Drive günstig zwischen 20–50 DM. Tel. 069/4940751 Frankfurt

Verk. für dt. MD: Sonic 2 50 DM, PGA Tour G. 50 DM, Worldcup Italia 90 40 DM, Alt. Beast 25 DM, kpl. für 150 DM! Tel. 07307/21860

Verk. Mega Drive mit 11 Spielen, 2 Joypads, Game Adapter, Scart-K. für VB 500,– DM, Tel. 02171/51738

Verkaufe Mega Drive mit 5 Spielen, Sonic Budokan, Desert Strike, Quackshot, Rambo kpl. für 450,– DM VB. Schreibt an: Walchshäusl, Fröbelstr. 8 c, 94315 Straubing

Su. f. MD Sokoban + Super Shinobi + f. NES Zelda 2, Puzznic + Adventure Island 2 alle dt., Tel. 089/696636

Verkaufe Sega Mega Drive mit Sonic + Super Shinobi für 179,–. Tel. 09825/276 (Michael Rupprecht, 18–20 h!)

Verk. für MD: Sonic 2, Musha Aleste, Sports Talk Baseball, Flashback, J. M. Football 92 ab 45,–, sowie Zelda 3 für Super-NES, Tel. 08064/1007 Markus

Tausche: Global Gladiators, Darius 2, Arrow Flash gegen: NHLPA Hock., John Madden 92–93, Tiny Toons, Cool Spot, Fatal Fury, Super Shinobi; Lechner S. Tel. 08135/564

NES

Verk. NES mit 52 Spielen + Advantage + D-P-Joystick + Zapper + Fitnessmatte zum Preis von 1700,– DM. Darunter SMB 1–3, WWF, Maniac Mansion mit K-L. Tel. 09603/516

Verk. o. tausche S-NES-Spiele, habe Twinbee, Turrican, Hockey 93 ..., suche z.B. Final Fight 2, Bubsy, Actraiser (deu.), Mortal Kombat, Soul Blazer, Asterix, Tel. 06196/84257

Verkaufe NES-Super-Set + 16 Spiele (Mega Man 2 + 3, Turtles 1 + 2, Zelda 1 + 2, Castlevania 3, Probotector, ...) VB 750,– original verpackt, NP über 1900,–, Tel. 09971/32847

Super Famicom

Verk. S-NES + 2 Pads + 11 Spiele (Mario World, Mario Cart, Starwing, Streetf. 2, Wing Com. Desert Strike ...) kompl. 850 DM od. Spiele einzeln 70–100 DM, Tel. 08055/1307, 15–20 h

Verk., tausche S-NES und MD Spiele, habe z.B. S. Starwars, Parodius, Shining in the Darknes usw., verk. Spiele wie Castlevania, Ghouls'n Ghosts für 60–70 DM, Tel. 08621/4246

Verk. Super-NES mit 5 Spielen (z.B. Starwing, Super Turrican) + Capcom Fighter Stick, Adapter und zwei Joypads, nur komplett! 700 DM, Tel. 089/4311656

Suche japanische S-NES-Konsole (Famicom), evtl. Tausch gg. deutsches S-NES in 1A-Zustand. Angebote an Tel. 0911/318341 (Jörg)

Tausche Magical Quest (S-NES, jp.) gg. Jimmy Connors oder Lost Vikings (dt.). Alain Bieber, Leipziger Str. 48, 75181 Pforzheim, Tel. 07231/65908 (Anrufb.)

Tausche, kaufe, verk. neueste S-NES-Games, suche GG-Module; verk. dt. S-NES + 1 Joyp. für 150 DM VB, Top Zustand (6 Wochen alt), Tel. 02522/4787 ab 19.00 Uhr (Florian)

Suche SFG z.B. Final Fight 2, Bomberman, Bubsy, Street Fighter Turbo, Battletoads, Orge Battle, Dead Dance, Ranna 2 1/2, Rock'n Roll Racing, F-15,... Tel. 06473/1430

Verkaufe + kaufe MD + S-NES-Spiele, große Auswahl MD-Spiele ab DM 25,–, S-NES ab DM 45,–. Kaufe auch Spielesamml. mit Grundgerät, Tel. 04774/1789 Rainer

Tausche S-NES-Games (dt., us, jp). Habe neueste und ältere Games. Tausche auch diverse Spiele gegen Mega Drive CD's. Bei dt. Spielen bitte nur Neue! Tel. 07354/2873, Stefan

Verkaufe für Super-NES folgende deutsche Module zu je 90 DM: Actraiser, The Magical Quest, Super Mario World. Für NES The Guardian Legend für 40 DM, Tel. 07472/1339

Tausche S-NES + MD Spiele wie Super Turrican, Aliens 3, Rolo, Tiny Toons, Star Fox, D. Crush, Push Over u.v.m. Suche Sega-CD, Tel. 05731/52926

S-NES (PAL) + 4 Spiele (Alien 3, Streetfighter II, Starwing, Top Gear) Scart-Stecker; alles mit Rechnung (22.6.93) FP: 500,– DM, nach 19.00 Thomas, Tel. 02204/68084

Wichtige Hinweise für alle Kleinanzeigeninserenten:

- Kleinanzeigenaufträge **ohne Absenderangabe auf der Rückseite der Karte** sowie Anzeigentexte unter **Postlagernummer** können leider **nicht** veröffentlicht werden.
- Zur Bezahlung von Kleinanzeigen können ab sofort **keine Fremdwährungen** mehr angenommen werden.
- Bitte achten Sie auch darauf, daß Ihre Auftragskarten immer **vollständig ausgefüllt** sind (z. B. Unterschrift).

Kaufe/verk./tausche Spiele für alle Konsolen, außer Lynx + Neo Geo. Habe z.B. Mechwarrior, Harley, AD.F. 2. Suche Shinobi 2, Final Fight 2, Splatterhouse 3: Tel. 04627/1618

Verk. S-NES-Spiele: Tiny Toons, Super Starwars, S. Mario World, Turtles in Time (alles dt.), King Arthur's World (US), Desert Strike (US). Tel. 0511/440416 Georg Grote

Verk. Kopiersystem für Super-NES + Mega Drive komplett für VB 800,–, Super-NES + 4 Spiele + 2 Joypads für VB 350,–, Mega Drive + 1 Spiel VB 150,–, Tel. 02173/83989

Verkaufe S. Famicom neu, 2 Joypads, Adapter, 5 Spiele Mickey Mouse, J. Connors Tennis, Castlevania 4, Tiny Toons u. Sup. Mario World. Tel. 08677/64397

Tausche Tiny Toons, Parodius gegen Super Star Wars, Magical Quest oder Rival Turf oder Final Fight. Write to: Jan-H. Willms, Alexanderstr. 44, 26121 Oldenburg

Kaufe Super-NES + Modulsammlungen auf, sowie vom Mega Drive/Sega Master/GG/NES/GB/Neo Geo. Kaufe Konsolen + Modulsammlungen auf. Tel. 04521/71497 ab 18 Uhr (Andreas)

Tausche, verkaufe, kaufe Super Nintendo-Spiele, Tel. 04131/47491

Wer tauscht Nigel Mansell F1-Challenge gegen Parodius? Suche auch Super Aleste, Tel. 05063/5192

Suche Kontakt zu Leuten, die auch ein Kopiergerät für Super Nintendo haben. Helmut Wechselberger, Dorf 11, A-6474 Jerzens/Österreich. Tel. 0043/5414/660

Verkaufe, kaufe u. tausche S-NES-Games! Habe neue u. alte Spiele (US, jp., dt.)! Tel. 0781/75646 Olaf ab 18 Uhr

Verkaufe, kaufe u. tausche S-NES-Games! Habe immer die neuesten Spiele (US, jp., dt.)! Tel. 0781/75646 Olaf ab 18 Uhr

Tausche, verkaufe, kaufe alles für S-NES. Habe ältere und neueste Games wie z.B. Turrican. Suche Dungeon Master, Might + Magic und Starwing! Tel. 02564/1720 ab 19 Uhr

Verk., kaufe, tausche alles für Super-NES, Mega Drive, PC-Engine, Turbo Duo, Neo Geo, Game Gear, Game Boy, Mak. Kaufe auch ganze Bestände, Tel. 089/1403732

Kaufe gebr. Famicomspiele für höchstens 40 DM. Nehme auch schlechte Spiele z.B. Thunderspirits. Tausche immer auch neue Spiele, Tel. 09264/1467 Markus ab 19 Uhr

Verk., kaufe, tausche Module + Konsolen für Super-NES, Mega Drive, PC-Engine, Turbo Duo, Game Gear, Mak, usw. Kaufe auch ganze Bestände, Tel. 089/1403732

Verk. S-NES + Street F. + Act Raiser + Wrestlemania + Universal Adap. + 2 Joypads + Spieleberater. Bitte erst ab 17.00 Uhr anrufen unter Tel. 06081/8755 (Marcel). Verkaufe auch Game Gear + 2 Spiele!

Verkaufe Super-NES (US, RGB) + Ufo Super Drive! Sehr günstig! Tel. 07545/6561

Verkaufe Sega Mega Drive + Sega Master System-Spiele für 60,00 DM pro Spiel! Tel. 0431/641670, 0431/641670, 0431/641670

Tausche, kaufe u. verk. Spiele fürs Neo Geo. Suche Mega CD (alte Vers.). Verkaufe Lynx + 8 Spiele, verk. MD-Module. Suche Magiccom/Magic Drive Kontakte. Verk. S-NES-Spiele, Tel. 089/4701827

Tausche, kaufe u. verk. S-NES-Spiele; suche Desert Strike, Strike Eagle, Mechwarrior, WWF 2, S. Conflict, Bomberman, S. Soccer II, Starwing, R. Clem. Baseball, Tel. 0821/522802

Verkaufe Spiele: S-NES: Axelay, Parodius, Prince of Persia je 60,–, Pilot Wings, Super Ghouls'n Ghosts je 50,–, MD: Ghostbusters, W. o. Illusion, Shinobi, je 45,–, Tel. 09971/32847

Tausche, kaufe u. verk. Spiele fürs Neo Geo. Suche Mega CD (alte Vers.). Verkaufe Lynx + 8 Spiele. Verk. MD-Module. Suche Magiccom/Magic Drive Kontakte. Verk. S-NES-Spiele, Tel. 089/4701827

Verk. King of Monsters, Turtles, W; Mario Paint für S-NES, Shinobi für Game Gear und NES-Spiele, Tel. 0211/6799298 Leo

Verk Super Magicom Pro 2 (Wild Cart) mit FX-Chip, 32 MBit Erweiterung, neuesten Menü Files und vielen Spielen für 500 DM. Tel. 030/4018584 Cornelius

Verk., suche SF.G. Habe: Twin Bee, King Arthur W., Wing Commander, Super Aleste, Hook, Jacki Crush, Tiny Toon, Axelay, A. Tennis, Batman, H. H. Adventure, Tel. 06473/1430

Kaufe und verkaufe Module für Super-NES, Mega Drive und Game Boy. Suche speziell: Jimmy Connors Tennis, Gradius III, Axeley, Sim City, Zelda III. Telefon: 05382/4858

Tausche S-NES-Spiele: z.B. Axelay dt., WWF 1 dt., Tiny Toons dt., Face Ball 2000 US, Mario Paint dt. Suche: Royal Rumble, NHLPA Hockey, Amazing T. usw., Tel. 030/08616203 Jens

Verkaufe/kaufe und tausche Spiele für Super Nintendo und Mega Drive. Kaufe evtl. auch ganze Sammlungen. Tel. 04763/1509 Yoyo

Verkaufe Axelay dt. mit Anleitung für 70 DM. Alter des Spiels: 1/2 Jahr. 100 % in Ordnung!! Thomas Müller, Wallbergweg 3, 85748 Garching

Verk. Super Magicom (Kopierstation für S-NES), Preis: VB. Tausche auch mein Neo Geo-Modul gegen Dein Mega Drive. Telefon: 0551/45649. Tausche Neo Geo-Module!

Kaufe Deine durchgezockten Spiele (solange die noch warm sind) für Super-NES MD, NES, GB und MDCD, notfalls mit Konsole u. Zubehör, Tel. 0641/84874 Karl-Heinz

Verk.: Kopierstation für S-NES, Preis 600–700 DM. Verk. Riding Hero für Neo Geo, VB oder tausche geg. Magician Lord, Robo Army o. andere oder geg. Mega Drive, Tel. 0551/45649

Tausche King Arthur + Another World + Cool Spot + Streetfighter II + Magical Quest + Goal fürs MD NHL Hockey 93 + Chuck Rock + Lemmings, Tel. 05376/1222 Frank

Verkaufe 2 Super-NES-Spiele: Mickey Mouse für 75,– DM und Super Formation Soccer jp. für 55,– DM. Alles 1A mit Anleitung u. Verpakkung. Harald Tel. 02402/36816

Suche dringend das S-NES-Spiel Mystical Ninja! Tel. von 20.00–23.00 Uhr (nehme auch das Spiel Pocky & Rocky!) Tel. 0201/703883 Renee

Verkaufe, kaufe Module und Konsolen S-NES, Neo Geo, Mega Drive, Turbo Duo. Auch ganze Bestände. Tel. 02151/302320 ab 18 Uhr

Verk. für S-NES: Super Mario Kart 60 DM, WWF Royal Rumble 80 DM, Sim City 50 DM, Zelda 3 50 DM und F-Zero 50 DM, kpl. für 250 DM! Tel. 07307/21860

Tausche, kaufe Spiele für S-NES, neue + ält. Titel. Verkaufe auch S-NES + 4 Pads + Adapter + 17 Sp. Suche auch MD: Spl. h. 3, Jungle Str., bis 21 Uhr, Tel. 06271/71281

Suche: Street Fighter II (dt.), biete Super Castlevania 4 (dt.) zum Tausch, tausche auch MD, z.B. Streets o. R. I, S. Shinobi, Mario Lemieux H., Undeadline, Golden A. 2. Tel. 030/3627770

Tausche S-NES-Spiele. Tausche Game Boy mit 2 Spielen gegen 1 Top S-NES-Spiel. Habe z.B. Probotector, Mickey Maus, Zelda, Smash-TV u.v.m., Tel. 04962/5190 Jörg

Videospiele: Verk. meine Sammlung mit Games für M. Drive, S-NES, Lynx u. Game Boy. Liste mit allen Titeln bei: O. Wolter, Am Buchenwald 12, 51515 Kürten

Suche: S-NES-Games: Star Wars, NHLPA Hockey Lost Viking 5 US, dt. Tauschmat. vorhanden, z.B. Alien 3, T. Toons, Another World u.v.a., Mo–Fr. 15–17 h, Tel. 05261/16061

Verk. Axelay für 110 DM (NP 140 DM) und F-Zero für 60 DM (NP 100 DM), Tel. 07121/290087

Fast neues NES mit 4 Spielen (Gradius, Castlevania 3, Probotector 2, Super Mario 1), NES + SMB VB 90,– pro Spiel, VB 70,–. Tel. 09131/13348 (Stefan)

Verk. S-NES m. Spielen, Mega Drive m. Spielen, Amiga 500 m. 1 MByte, Drucker und Spielen. Suche Neo Geo m. Spielen. Preise VB. Eventuell Tausch. Tel. 0211/216327, 16–19 Uhr

Suche S-NES und Spiele, Neo Geo oder Turbo Duo. Kaufe defekte Geräte aller Systeme. Verkaufe Automatenplatinen und Abspielgerät. Tel. 0821/487608 ab 18 Uhr

Super-NES: Suche unbedingt Spiel Fatal Fury und Starfox. Tausche oder kaufe. Habe z.B. Super Starwars, Rival Turf, Final Fight, Turtles usw., Tel. 08586/5222 (Michael)

Zum Tausch: MD + 4 Sp. + Pad gg. US-S-NES (60 Hz) + 1 Sp. o. verk. für 300 DM. Biete GB + 10 Sp. und SF2 + WLR (S-NES dt.) gg. andere. Biete Amiga-Sp., Grot, Groothegen 60, 21509 Glinde, mögl. RHH

Verkaufe sehr günstig Super-NES-Spiele. Liste anfordern bei: Harald Gaßner, Postfach 4369, 76627 Bruchsal

Diverses

PC-Club sucht Mitglieder. Info bei T. Kerschensteiner, Buchenweg 15, 89616 Rottenacker (frankierter Rückumschlag)

Verkaufe jp. S-NES-Spiele Prince of P. 30 DM, Pilot Wings 30 DM und Mega Drive-Spiele Road Rash 25 DM, Shining in t. D. 40 DM (Am), PC-Spiele auf Anfrage, Tel. 05321/63705

Tausche, kaufe u. verk. Spiele fürs Neo Geo. Suche Mega CD (alte Vers.). Verkaufe Lynx + 8 Spiele, verk. MD-Module. Suche Magiccom, Magic Drive Kontakte, verk. S-NES-Spiele, Tel. 089/4701827

Verkaufe NES-Super-Set mit 4 Spielen für 200 DM und den Freezer Action Cartridge, Super IV für A500/500+ für coole 100 DM, Tel. 06261/37517 zwischen 16–20 Uhr, Denny

Verk. nagelneues, fast unbenutztes, 100 % intaktes NES inkl. umfangreiches Zubehör + 2 Spitzenmodule + Multi-Adapter + 2. Joypad für nur 300 DM (!!!) T. 02129/50246

Verkaufe Spiele für NES u. Lynx, z.B. Low G Man, Mega Man 3; Pinball Jam; Out Run (GG), Preis VB, Telefon ab 18.00 Uhr: 0202/507960 – Suche GG Aleste

Verk. Neo Geo RGB mit 1 Joyboard, Memory Card u. 4 Spielen (Last Resort, Burning Fight, Robo Army u. Bowling) für DM 950 Festpreis. Tel. 0441/4851842

Verk. Sega Master-System 2 mit 2 Joypads, 1 eingeb. Spiel + Sonic, Super Monaco GP, Back to the Future 2 für 170,– DM. Wenig gebr. 100 % o.k., Originalverp., Tel. 07121/338240

Suche Spiele + Konsole für Super Nintendo, Nintendo Sega Mega Drive + Master System, PC Engine! Roger Kerber, Rdsbg. Ldstr. 58, 24113 Kiel, Tel. 0431/641670, 0431/641670

Tausche MD + 9 Spiele + Game Gear + 5 Spiele + 9 MS Spiele gegen Neo Geo + 2 Joypads + 1 Spiel, Tel. 08233/8111 (Werner)

Verkaufe für S-NES: Mario Kart, Tiny Toons, Super Soccer, Final Fight, F-Zero, Probotector, Parodius, Streetfighter 2 u. Zelda 3, Tel. 09355/1899, Jan

Kaufe MD-Konsolen, Super-NES-Konsolen bis DM 100,–, MD Spiele u. Super-NES-Spiele bis DM 40,–. Suche auch Game Gear. Tel. 02262/4561

Verkaufe: Original Syndicate für nur 50 DM, Tel. 07303/7600 (nach Tassilo fragen)

Verk. orig. Chuck Yeager's A.F.T. 2.0 20 DM, Populous 2 und Battle Isle je 45 DM, Nachnahme + 5 DM für Porto, Tel. 09639/420 (Alexander)

Neo Geo 50/60 Hz + 2 Joyboards + Memory Card + Art of Fighting + Ghost Pilots + Cyber Lip nur 1150,– DM (nur komplett) ca. 6 Monate alt/US-HU Card Bomberman 3 80,– DM (neu), Tel. 0261/52007

Verkaufe, kaufe Module und Konsolen S-NES, Neo Geo, Turbo Duo, Mega Drive. Auch ganze Bestände. Tel. 02151/302320, ab 18 Uhr

Sammler sucht gut erhaltene alte + neue Master System-Spiele mit Anleitung und Verpackung, zahle gut, abends ab 20.00 Uhr, Tel. 0711/7970285

Verkaufe: X-Wing (DV) 2 x je 80 DM, X-Wing Missions (DV) 3 x je 50 DM, Indy 4 (DA) 3 x je 60 DM. Schreibe an: Markus Thumm, Am Rechberg 1, 89537 Giengen, oder ruf mich an Tel. 07322/7419

Verk. RGB Neo Geo mit 2 Joypads (Sticks), Memory Card (noch unbenutzt) mit World Heroes II für 800 bis 850,– DM! (NEU!) Tel. 089/3138334. Fragt nach Dieter!

Neo Geo: Suche Baseballstars 2, Tel. 04841/81935

Videospiele: Verk. meine Sammlung mit Games für M. Drive, S-NES, Lynx u. Game Boy. Liste mit allen Titeln bei: O. Wolter, Am Buchenwald 12, 51515 Kürten

Hallo Trekkies – für 5 DM in Briefmarken erhaltet Ihr eine PD-Version des super MS-DOS Startrek SW-Spiels Turbo Trek bei K. Hoberg, Eichholz 3, 32689 Kalletal

"Nintendo-Spiele-Club" sucht JNES- und NES-Module (auch größere Spielesammlungen!) zu kaufen. Tel. 0641/71250

Kaufe Konsolenspiele der Marken Nintendo und Sega, ganze Modulsammlungen, gerne auch mit Konsole, Zubehör und Literatur! Anrufe werktags ab 14.00 Uhr, Tel. 0641/84874

Verkaufe Automatenplatinen und Abspielgerät, tausche auch gegen anderes System. Joypad Neo Geo kompatibel VB 60 DM, Tel. 0821/487608 ab 18.00 Uhr

Verk. Sega Master System I, 2 Joypads, 1 Joystick, 4 Segatelespiele, After Burner 1, Secret Command-Rambo 1, Hang on, Thunderblade 1, NGR, komplett für 270 DM, Tel. 089/5706121, ab 18 Uhr

Suche Spiele + Konsole für Super Nintendo, Nintendo, Sega Mega Drive + Sega Master + PC Engine! Roger Kerber, Rdsbg. Ldstr. 58, 24113 Kiel, Tel. 0431/641670

Schweiz! Verkaufe US Genesis + CD-ROM, Cox-Adapter, Finalfight CD, Wonderdog, usw., auch Module: Sunset Riders, USA Basket, usw. Fr. 1500,–, nur Schweiz, Tel. 056/454442

Verkaufe Turbo Duo + 18 Games (z.B. Lords o. Thund., Bomberm., Neutopia 1 + 2). 6 Mon. alt – Topzustand DM 1099! Kaufe Neo Geo Spiele für 50–60 % v. Neupr.! Tausche Mega Dr. Spiele! Tel. 089/4701827

Suche die Power Play Ausgaben 8, 9, 10/90, 5/91, 2/92, 1/93. Zahle den Neupreis. Ich bin nur am Wochenende erreichbar. Tel. 07032/34694

PC: Strike Comm. 60,–, X-Wing 60,–, Comanch 60,–. PC-Engine: GT (Handheld) + 10 Spiele 400,– VB. Mega Drive + CD-ROM + 12 Spiele 600,– VHB. Super-NES-Spiele ab 40,–, Tel. 06622/2988, ab 17 h

Tausche Super Nintendo mit 7 top Spielen + Mega Drive mit 3 Spielen gg. Neo Geo RGB + 2 Joyboards und 2 Spielen, Tel. 08431/41991 od. 2564

Verkaufe Telespiel Mattel-Intellivision mit 12 Spielen 100,– DM, Tel. 05303/5435

Kaufe Neo Geo + Modulsammlungen auf sowie von S-NES/NES/GB/Mega CD/Mega Drive/Sega Master/GS. Kaufe. Suche. Tel. 04521/71497 ab 18 Uhr (Andreas). Suche

Suche Konsolen & Spiele, biete 35,– f. S-NES-Spiele, 100,– f. Kons.! 25,– f. Mega Drive Spiele, 100,– f. Kons.! 20,– f. NES-Spiele, 60,– f. Kons.! Tel. 02268/3691 Anrufbeantworter

Verk. A-500-Buch 29,– + Assembler-Buch + A-Basic je 39,– + Das große Floppy Buch + W6: Bane + Pools of Darkness (dt.) + Rechtschreibprofi je 50,–. Tel. 06404/1202 (Christian)

Verkaufe Spiele für Super-NES/Mega Drive/Game Boy/NES/Sega Master/Lynx/Game Gear, Tel. 04521/74501 ab 15.00 h

Neo-Geo: Verkaufe Viewpoint gegen Gebot (kein Tausch!!). Und verk. f. SFC: Joystick XE-1SFC 150,– DM, Tel. 08241/2951

Verk. Neo-Geo (RGB) + 2 Joyboards + Last Resort + Magician Lord + 3 Memorycards für 1150 VB. Tel. 08241/2951

Küppenshreck Systems – die Mailbox für den Großraum Europa! Tel. +43-732-52628 (Linz, Austria)

Verk. Drucker, MT81, seriell mit 9-Nadel-Druckkopf, kaum gebraucht, mit Ständer, für nur 80,– DM. Andre Hackert, Gansenbergweg 51, 46569 Hünxe, Tel. 02858/7538

Neo Geo! Tausche, kaufe, verkaufe neue u. alte Spiele! Tel. 07545/6561 (Hannes)

Suche gebr. Neo Geo (RGB) + Neo Geo Spiele! Tel. 07545/6561 (Hannes)

Kontakte

Der Neue!! APC/TCP-Computerclub sucht Mitglieder! Mitgliedschaft kostenlos! Infos gegen RP + Leerdisk bei APC/TCP, Dorfstr. 17, 83236 Übersee, Tel. 08642/6279

Der Neue!! APC/TCP-Computerclub sucht Mitglieder! Mitgliedschaft kostenlos! Infos gegen RP + Leerdisk bei APC/TCP, Dorfstr. 17, 83236 Übersee, Tel. 08642/6279



Markt&Technik
Praxis-Wissen für den privaten User
PC go!
/93
NEU
PC-Tuning leichtgemacht
So optimieren Sie das Setup
Fallen beim Speicherausbau
SEITE 13
SEITE 14
Der Multi-
dia PC
Auf die Plätze ... fertig ... PC go!
Test: Festp
unter 500 Mark
Lohnen sich Billig-Platten?
SEITE 24
Kurse zum Mitmachen
MS-DOS 6.0 und Visual Basic
SEITE 65
Bauanleitung: Lüftersteuerung unter 10 Mark
SEITE 132
Das neue Magazin
für den
privaten User

r dn privaten Anwender

mbe1993

TIPS & TRICKS

Hardware-

CORNER

Erste Hilfe
Hardware
diese beiden Se
Kleine Ursac
können gerade be
PC große Wirku
zeigen. Wir helfe
Ihnen mit einfachen Mitteln,
den Fehler auszutricksen.

ser abgespült. Obwohl die Tasten keinen
elektrischen Kontakt bewirken, müssen sie
ollkommen von der klebrigen Flüssigkeit
freit werden. Die Tastenmechanik arbeitet
nlich äußerst präzise. Der Zucker würde
r kurz oder lang die Tasten

TIPS & TRICKS

Windows-

CORNER

Windows ist ein so komplexes Betrieb
daß wohl kaum jemand alles darüber
Ständig ersinnen kluge Köpfe neue K
Tricks, wie man das ein oder andere
fast perfekten System verbessern ka
besten finden Sie hier, in unserer W
Ecke.

Format im Hintergrund

Windows als Multitasking-Betriebssystem gestattet es ohne weiteres, neben dem Programm, mit dem man sich gerade selbst beschäftigt, auch eins oder mehrere im Hintergrund abzuarbeiten. Dazu gehört auch der Format-Befehl.

Wenn man jedoch eine Diskette im DOS-Fenster formatiert und dabei das Programm wechselt (mit <ALT TAB>), stoppt das Floppy-Laufwerk. Woran liegt's? Ist der Format-Befehl nicht multitasking-tauglich?

Nein, die Ursache liegt ganz woanders: Der DOS-Eingabe-Prompt wird nicht einfach durch die Befehlszeile >Command.com< aufgerufen, sondern über eine PIF-(Programm nformation File) Datei namens Dosprompt.pif<. Wenn Sie sich e Datei mit dem PIF-Editor Hauptgruppe einmal anschau- ellen Sie fest, daß der Hin- ndbetrieb nicht zugelassen hlfeld unten rechts, Bild en Sie dieses Feld an und Sie die DFatei erneut. e nun das nächste Mal Fenster formatieren, hne Probleme in eine amm wechseln, der ang läuft weiter. t sogar auf zwei llel formatieren der Laufwerks das Speicher die noch fo glich. Alle von kein Sicherh n Da mer ten 3

gene PIF-Dat men (z. B. F mat 720 KB; dort als Prog mat.exe, fal sprechende ben. Unter setzen Sie kannten werksbez /f:720 fü Vergess grund-B

Ansc Komfo gramm matier teien ren -- fach im V

tten auf dem Motherboard sitzt der aktbestimmende Quarz. Mit einem feinen Lötkolben wird der 50 MHz-Quarz ausgelötet. Der neue mit 65 MHz verspricht eine Performancesteigerung von ca. 30 Prozent.

System einige Zeit laufen. Erwärmt sich der Prozessor oder einige Bausteine im Rechner so stark, daß Sie sie nicht mehr mit der bloßen Hand berühren können, muß ein Kühlkörper her. Dieser ist im Fachhandel für ein paar Mark zu haben. In der Mitte des Kühlkörpers wird etwas Wärmeleitpaste und auf die Ecken jeweils ein Tropfen Sekundenkleber aufgetragen. Nun wird er schnell auf den IC gesetzt. Vorsicht! Sobald der Kühlkörper Kontakt mit der IC-Oberfläche bekommt sitzt er sofort fest. Nacträgliches Aus-

MULTIMEDIA

In Multimedias res

Eindrucksvolle Grafik, Video, Sound und Animation werden künftig verstärkt bei Urlaubsfilmen, Lernprogrammen, aber auch Spielen das Publikum fesseln. Mit Multimedia sind viele Fragen verbunden, die wir hier klären wollen.

PC go! TEST

Der Videoabend beginnt amüsant: Der amerikanische Präsident Clinton begrüßt die Anwesenden, verwandelt sich dann in den russischen Präsidenten Jelzin, dieser avisiert die nachfolgenden Filme und nach einer Metamorphose zu Bundeskanzler Kohl verabschiedet sich dieser in breitestem Pfälzisch. Die Urlaubsfotos und Filmsequenzen danach stammen natürlich nicht vom Videoband, sondern kommen direkt von der Photo-CD. Die Bilder sind mit plastischen Schriften betitelt, die über den Monitor propellern und u einer Gleitschirmsequenz 'ater hat Mut gezeigt) fetzt ckiger Sound von Guns'n

der ähnlich können Film- chon heute ablaufen. Da mand mehr ein, da ist niemandem mehr langweilig und wahrscheinlich muß man sogar Platzkarten für das nächste Sofa-Medienspektakel verteilen.

Natürlich wurde Multimedia nicht primär für den Privatmann erfunden, im Vordergrund stand professioneller Einsatz in Form von Präsentationen und Schulungen, Informationssysteme und Trainingslektionen, die früher immer unter ihrem starken Gähnfaktor litten. Doch auch der Privatmann kann mit Multimedia einiges anfangen. Da ist natürlich eben schon beschriebenes Urlaubsvideo oder das selbstprogrammierte Spiel. Auch wenn man den Kindern die große Welt erklären oder etwas nützliches beibringen möchte, ist Multimedia die ideale Hilfe. Aber selbst wenn nur vorgefertigte Multimedia-Konserven konsumiert werden, lohnt es sich seinen PC mit den notwendigen Gerätschaften auszustatten, denn jedes Spiel, jedes Lernprogramm (z.B. für den Führerschein), aber auch Reiseführer, technische Unterlagen, Handbücher und bebilderte Dateien werden interessanter und informativer.

Die Highscreen PC-IV-Karte hat sogar einen TV-Tuner

Neues Zubehör

Zu Multimedia gehören in gleichem Maße Hard- und Software. Auf der Hardwareseite unterscheidet sich ein Multimedia-PC von einem herkömmlichen durch eine Soundkarte samt zwei externen Stereolautsprechern, eine Videokarte, ein CD-ROM-Laufwerk und eine Videokamera.

Das hört sich unterm Strich zunächst recht teuer an, was es auch durchaus werden kann, muß es aber nicht. Auf eine Videokamera kann man oft verzichten, denn Bilder dürfen auch vom Videorekorder kommen. Außerdem gibt es z.B. bei Softline eine Menge Bild-CDs mit copyrightfreien Motiven. Soundkarten sind zum Glück recht preiswert geworden, außerdem gibt es Karten, die gleichzeitig den Anschluß für das CD-ROM beherbergen. Bei der Videokarte sollte man nicht sparen, denn sie ist das Herz des Ganzen, und dient sie doch dazu, Bilder überhaupt in den Computer hineinzubekommen. Es gibt übrigens Karten, wie die von Vobis, die über einen eigenen Fernsehtuner verfügen und somit Fernsehbilder direkt in den Computer einspielen können. Alle anderen Videokarten haben wenigstens einen FBAS-Eingang, oft aber auch ei-

PC go! Info

Highscreen PC-TV-Karte

Kombinierte VGA-, Video- und TV-Karte für Windows
Hersteller: Vobis
Preis: 998 Mark
Chipsatz: Philips/ C&T
Hardwarekompression: Nein
Videonorm: PAL, NTSC
externe Videoeingänge: zwei
Videospeicher: 768 kByte
max. Frame Größe: 30
Grafikdarstellung: overlay
max. Auflösung: 640 x 480, 256 Farben
Bildspeicher: 512 kByte
Audiounterstützung: ja
Anschlüsse: Sub-D-VGA, Cinch
Unterstützung Video für Windows: ja

3 Ausgaben für nur DM 9.–



NEU
ab 15.9.93



PC-Tuning leichtgemacht
SEITE 13 So optimieren Sie das Setup
SEITE 14 Fallen beim Speicherausbau

Der Multimedia PC
Die ideale Ausstattung:
Soundkarten ▸ Videokarten ▸ Speicher



Test: Festplatten unter 500 Mark
SEITE 24 Lohnen sich Billig-Platten?



Kurse zum Mitmachen
SEITE 65 MS-DOS 6.0 und Visual Basic

Bauanleitun...
Lüftersteu...
SEITE 132 unter 10 ...

Ihre PCgo! Start-Vorteile!

- Superpreisvorteile: nur DM 3.–statt DM 6,80 (Einzelheftpreis)
- Programmdiskette im Start-Preis enthalten
- Sie erhalten PCgo! als erster, bevor Sie es im Handel kaufen können.
- Lieferung per Post frei Haus

Widerrufsgarantie
Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 8 Tagen bei PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Widerrufsfrist beginnt mit der Aushändigung der Widerrufsbelehrung. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufrechts durch meine 2.Unterschrift.



Faszination pur, das ultimative Computer-Magazin für Freizeit und Hobby

Jeden Monat aktuell, jetzt zum Superpreis

PCgo! Start-Coupon

Ja, ich möchte das Start-Angebot von PCgo! mit 3 Ausgaben zum Super-Preis von nur DM 3,– pro Heft, statt DM 6,80(Einzelverkaufspreis). Wenn mich PCgo! überzeugt, brauche ich nichts zu tun, ich erhalte PCgo! nach dem Start-Angebot mit 3 Ausgaben dann regelmäßig weiter per Post frei Haus für nur DM 5,80 pro Heft statt DM 6,80 (Einzelverkaufspreis).
Im anderen Fall teile ich 7 Tage nach Erhalt des letzten Heftes (3 Ausgaben) kurz mit, daß ich keine weiteren PCgo!-Hefte möchte. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, 1.Unterschrift

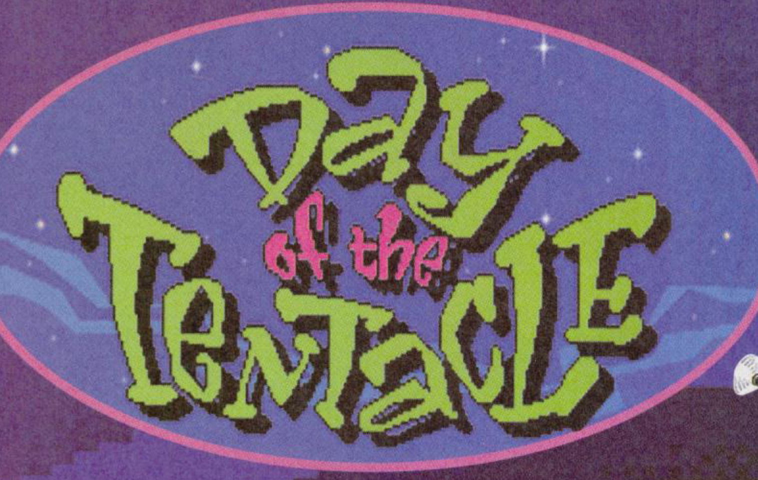
Widerrufsgarantie
Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 8 Tagen bei PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Widerrufsfrist beginnt mit der Aushändigung der Widerrufsbelehrung. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufrechts durch meine 2.Unterschrift.

2.Unterschrift PCgo93

Bitte einsenden an

PCgo!
Abonnement-Service
D-74168 Neckarsulm

Fax 07132 / 959244



Mit diesem Player's Guide wird LucasArts Tentakeljagd zum Kinderspiel. Wir durchleuchteten für Euch Schritt für Schritt die Rätsel dieses schrillen Adventures.

Nachdem die drei Zimmergenossen Laverne, Bernard und Hoagie den verzweifelten Hilferuf des grünen Tentakels vom fleißigen Posthamster erhalten, eilen sie prompt zur Maniac Mansion, um dort ihre schleimigen Freunde zu befreien. Als sie eintreten, nimmt die unglückliche Geschichte ihren Lauf...



Eine ganz normale Zeitreise

Bernard untersucht die Pendeluhr bei der Treppe genauer (open) und findet einen Geheimgang zu Dr. Fred Edisons Forschungslabor. Der nun folgende Film ist an Dramatik kaum zu überbieten. Hoagie landet in der Vergangenheit und Laverne auf einem Baum in der Zukunft.

Bernard muß zwei Millionen Dollar besorgen, um einen neuen, echten Diamanten zu kaufen. Außerdem müssen Laverne und Hoagie ihre Chron-O-Johns an eine Energiequelle stöpseln, um heil nach Hause zu kommen. Bei Laverne ist das kein Problem, aber wo will Hoagie seine 220 Volt im 18. Jahrhundert herbekommen? Eine



Die Maschine des Grauens

Superbatterie muß her! Nur wo sind die Pläne des zerstreuten Dr. Fred? Bernard findet sie an der Pinnwand im Labor. Das Dokument muß per Chron-O-John-Toilette zu Hoagie geschickt werden.

Bernard Holmes

In der Gegenwart unternimmt unser Physikstudent Bernard eine Großuntersuchung des Hauses. Schnell findet das Genie heraus, daß die Mansion in ein Hotel umfunktioniert wurde. Anscheinend sind die Edisons in finanziellen Schwierigkeiten. In der Lobby fischt Bernard eine Münze aus dem kaputten Telefon an der Wand. Das "Help Wanted"-Schild am Fenster scheint genau das richtige für Hoagie zu sein. Bernard spült es also in die Vergangenheit. Nachdem er die Staubsaugeranzeige mitgehen läßt, wirft er noch einen Blick in Dr. Freds Büro. Die Kombination des Wandtresors ist seit dem letzten Teil leider geändert worden. Ein Blick in das Sparbuch auf dem Schreibtisch bestätigt alle Befürchtungen: Die Edisons sind arm dran. Aus der Schublade nimmt sich Bernard den Tippex "Booboo-b-Gone". Im Kaminzimmer trifft er auf Oozo, den Prügelclown ("Drücke Oozo"). Benommen vom Kampf öffnet er den Ventilatorschacht am Boden, um dort vielleicht Geld zu finden.

Daraufhin spricht Bernard mit dem Zigarrenverkäufer und läßt sich prompt eine Havanna andrehen. Leider explodiert diese direkt vor Bernards Gesicht – schade um die Zigarre. Bernards Interesse fixiert sich auf die Klapperzähne. Er versucht, das wahnwitzige Gebiß in die geöffnete Ventilationsöffnung beim Kamin zu treiben, um es im gefangenen Zustand mitnehmen zu können. In der Küche nimmt er sich beide Kaffeesorten und die Gabel. Im Waschraum öffnet Bernard den Schrank und findet einen Trichter. Im ersten Stock betritt er die Flitterwochensuite, um dort einem Gast beim Schnarchen zuzuhören. Aus Langeweile schaltet Bernie den Fernseher an. Er traut seinen Augen nicht! Der Einkaufskanal hat gerade einen echten Diamanten im Angebot. Während des Telefonats erfährt Bernard jedoch, daß sie (noch) nicht vorhandenes Geld dafür verlangen. Die Münze benützt er im Schlitz des Massagebetts. Von innen schließt er die Tür und entdeckt einen attraktiven Schlüsselbund, der nur darauf wartet, mitgenommen zu werden. Im Raum nebenan versperrt uns eine Kette den Weg. Tja, Bernard nimmt trotzdem die Scherztinte vom Tisch und besucht das grüne Tentakel einen Raum weiter. Dort findet er eine Videokassette. Bevor er die Stereoanlage anschaltet, gibt er der rechten Box



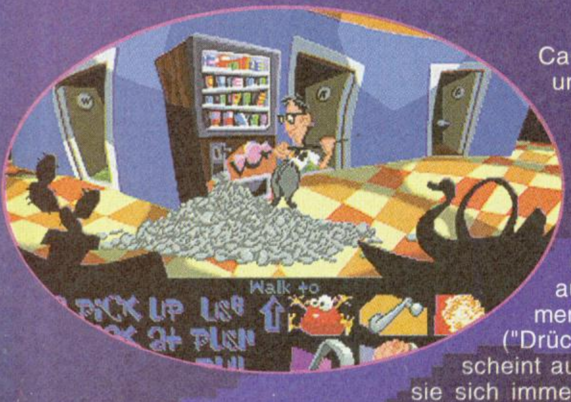
Zwei Massagen und der Pullover gehört Euch



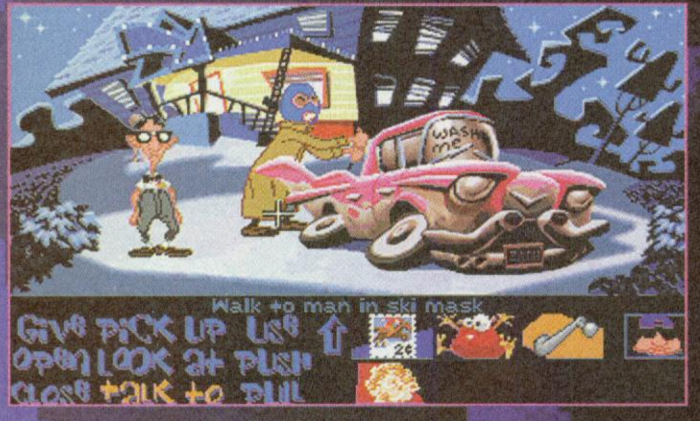
Scherzartikel begeistern alle: Weird Ed freut sich über sein zugrunde gerichtetes Briefmarkenalbum



Meister Propper: Der Kaugummi ist nur mit der Brechstange vom Boden zu lösen



einen herzhaften Stoß. Der unechte Mageninhalt in der Eingangshalle sollte spätestens jetzt von der Decke in die Lobby platschen. Bei Weird Ed im zweiten Stock schnappt sich Bernie den ahnungslosen Hamster und beträpfelt Weird Eds Briefmarkenalbum. Die aus der Aktion resultierende Briefmarke steckt



Mit dem passenden Schlüssel bricht es sich leichter ein

Bernard natürlich ein, bevor er das Album an den Besitzer zurückgibt. Auf dem Dach (zu erreichen durch den Kamin oder durch das Fenster im Dachgeschoß) nimmt sich der Physiker die Kurbel. In Dr. Freds Labor schüttet er dem überarbeiteten Wissenschaftler den entkoffeinierten Kaffee in seine "Herzchentasse". Dr. Fred beginnt in sein Büro zu schlafwandeln. Der Schlüsselbund des fetten Schnarchers übergibt der überaus freundliche und naive Bernie dem netten und verzweifelten Autoknacker. Als Gegenleistung bekommt er dafür die Brechstange. Auf den Weg nach oben zu Ednas Überwachungszentrale nimmt sich Bernard noch die Kotze und hebelt den Kaugummi und die Münze mit der Brechstange vom Boden. Nochmals macht er einen Zwischenstop, da er die neue Münze auch in das Vibrierbett steckt. Als Ergebnis präsentiert sich ein triefender, schleimiger Pullover. Als letzte Haltestelle vor Edna benützt Bernard die Brechstange am Candyautomaten und hebt alle herausgefallenen Münzen nacheinander auf. Endlich bei Edna angelangt, will sie sich nicht aus dem Zimmer stoßen lassen ("Drücke Edna"). Es scheint aussichtslos, da sie sich immer am Arm der Statue festhalten kann. Bernard braucht Hilfe.

Hard Rock Hoagie

Vor 200 Jahren versuchte auch Hoagie zurück in die Zukunft zu kommen. Er konnte sich nicht davon abhalten, einen Blick in Red Edisons Briefkasten zu werfen. – Er nahm sich auch noch die Freiheit, den Brief an sich zu reißen. Im Haus öffnete Hoagie die große Pendeluhr und trat ein. Dort gab er die Pläne an Red und erfuhr, daß er Öl, Essig und Gold für seine Superbatterie braucht. Hoagie nahm sich den Hammer (er liebte gefährliche Werkzeuge schon immer) von der Wand und zeigte Red Edison sein "Help Wanted"-Schild. Sofort wurde er als Assistent eingestellt. Also nahm er sich den dafür notwendigen Laborkittel. Wieder oben im Erdgeschoß traf er drei der Gründungsväter: John Hancock, Thomas Jefferson und George Washington. In der Küche nebenan nahm er sich die Spaghetti und das Salatöl für die Batterie. Eine Tür weiter (in der damaligen Waschküche) fand er eine Bürste im Schrank und einen Eimer. Er füllte den Eimer mit dem Wasser aus der Pumpe in der Küche. Der nächste Raum, den er besuchte, war das Schlafzimmer des George Washington. Er konnte sich nicht überwinden, das Bett zu verwüsten und daraufhin die Glocke klingen zu lassen. Das Zimmermädchen hatte viel zu tun, und während sie aufräumte, konnte Hoagie eine Seife aus dem Wagen des Zimmermädchens ergattern. Im nächsten Raum entdeckte er Betsy Ross, die sich als gestreßte, designierende Gründungsmutter entpuppte. Ein Zimmer weiter entdeckte Hoagie Franklins Arbeitszimmer. Ihn interessierten aber nicht die genialen Pläne, sondern eine simple Weinflasche auf einer Holzkiste. Im zweiten Stockwerk traf er auf ein sprechendes Pferd, welches er ignorierte – vorerst. Im Raum gegenüber des Pferds tauschte er üblerweise den Rechtshändergegen den Linkshänderhammer. Damit war das Problem mit dem Statuenarm wohl gelöst. Im Dachgeschoß nahm sich Hoagie die rote Farbe. Jetzt muß Bernard aber an die Kombination kommen.



Peng, du bist tot! Die Zigarre haut Bernhard regelrecht um.



Aus Orangen werden Kirschen und Washington freut sich



Auch ohne neue Postleitzahlen schnell: Der Bote überbringt Briefe aller Art



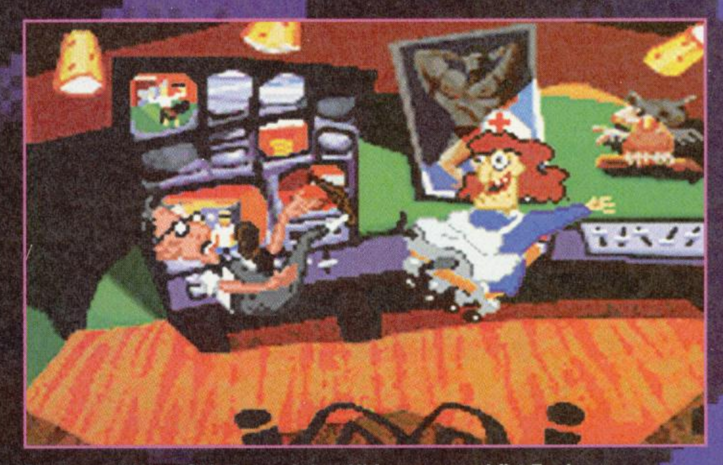
Wer Mumien stranguliert, brät auch Hamster in der Mikrowelle



Habt Ihr Dr. Fred befreit, muß die Mumie ran

101,999,57

Bernard versucht wieder, Edna aus dem Zimmer zu schubsen – dieses Mal mit Erfolg. Er steckt die Videokassette in den Schlitz und schaut auf den großen Bildschirm. Er drückt auf den roten Aufnahmeknopf. Dr. Fred versucht verzweifelt, den Safe aufzusperren. Danach wird er von IRS-Leuten festgenommen. Für Bernards getrübte Augen ist die Kombination aber zu schnell. Er legt den Schalter von "SP" (Speedplay) auf "EP" (Extended Play) und spielt die Aufnahme nochmal langsam ab. Jetzt, wo er die Nummern weiß, geht Bernie runter in Dr. Freds Büro und öffnet ohne Probleme den Tresor hinter dem Selbstportrait. Nachdem er den ärmlichen Inhalt gänzlich geplündert hat, steckt er den Pullover in den Trockner in der Waschküche und wirft alle seine Münzen ein. Der gefangene Wissenschaftler ist ganz oben im Dachgeschoß. Um dorthin zu kommen, benützt Bernard den Kaminschacht. Oben steigt er durch das rechte Fenster in den Raum. Dr. Fred vom Seil zu befreien, ist die leichtere Sache. Wie befördert Bernard ihn aber nach unten? Das mitgenommene Seil benützt er mit dem Flaschenzug am Dach. Bernie flitzt per Kamin nach unten, wo er das andere Ende des Seils an der Mumie Ted befestigt. Wieder oben, zieht Bernard voller Schmackes am Seil... und schafft es, den Toten nach oben zu ziehen. Hoagie muß Bernard schnell die rote Farbe zuschicken, damit er ‘den weißen Ted in einen roten Ted umfärben kann. Er benützt Ted mit Dr. Fred und bindet den befreiten Edison an das Seil. Von außen zieht Bernard wieder am Seil und läßt sich inklusive Dr. Fred nach unten reißen. Im Labor steckt Bernard dem erkalteten Dr. Fred den Trichter auf den Mund und flößt ihm heißen, koffeinhaltigen Kaffee ein. Als nächstes muß Doc Fred den Vertrag unterschreiben. Dazu muß Bernard den kleinen Zeitmaschinenkonstrukteur zur Rede stellen. Als nächstes klebt er die erhaschte Briefmarke auf den Umschlag und schickt ihn zu Rockerkumpel Hoagie in die Vergangenheit. Hoagie verschickte den Brief dann sofort, indem er selbigen in den Briefkasten legte und den Postboten rief. Geld spielt nun in der Gegenwart keine Rolle mehr. Danach ruft Bernard mit dem Telefon beim Einkaufskanal an und bestellt den Diamanten. Fortsetzung in der nächsten *POWER PLAY*.

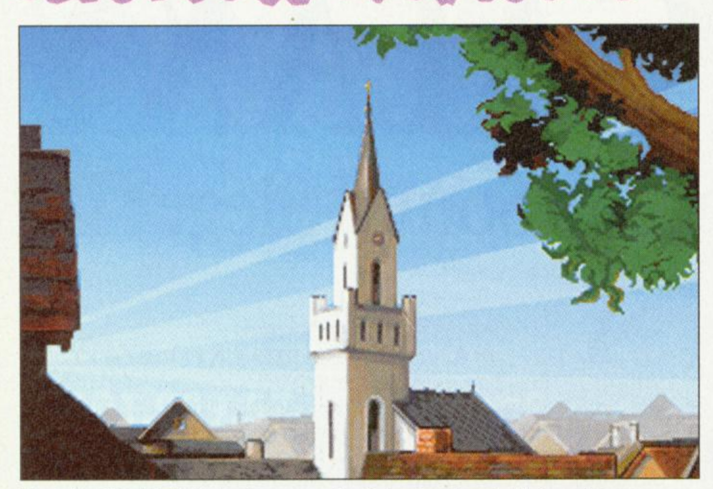


Ein freundlicher Schubs und der Videoraum gehört Euch



Rettung, wem Rettung gebührt: Der Doc muß durchs Fenster aus den Klauen der Steuerfahnder befreit werden

Fünf vor zwölf


Noch ist die Welt in Ordnung – die Katastrophe steht kurz bevor

gut

Es ist schon deprimierend: Allein die ersten 80 Seiten der *Burntime*-Anleitung veranschaulichen das bereits anrollende Umwelt-Knock-Out dermaßen eindrucksvoll, daß man die darauffolgende Woche nur noch Fahrrad fährt und Müsli in Massen konsumiert. Das Spiel selbst macht anfangs einen ähnlich abschreckenden Eindruck, verleitet aber später zu ständigem Weiterspielen. Einerseits kommen Entdeckernaturen auf ihre Kosten, andererseits werden auch Freunde von Wirtschaftssimulationen bestens bedient. Zu guter Letzt erfreuen sich auch Strategie- und Endzeitrollenspieler an *Burntime*. Das unverbrauchte Spielprinzip und die knackige Atmosphäre motivieren dabei ordentlich. Die *Burntime*-Mankos sind jedoch sehr augenscheinlich: Grafisch sind bis auf Zwischenbilder Popelsprites angesagt und der Echtzeitkampf geht schon konzeptionell ins Höschen, denn Glück entscheidet hier mehr als ein geschickter Mausklick. Dank der fetzigen Spielidee, einem nicht zu unterschätzenden Motivationspotential und dem genialen Handbuch, darf sich der Genre-Mix gerade noch ins obere Drittel einreihen. Echte Endzeitstimmung, wie im legendären *Wasteland,* kommt leider zu keinem Zeitpunkt auf.

Burntime

Es begann schleichend und wir wurden erst auf die Katastrophe aufmerksam, als alles zu spät war. Die Verblüffung war immens und jeder tat was er konnte, doch es war längst zu spät. Die Auswirkungen waren schrecklich, die folgenden Jahre qualvoll und zermürbend. Wälder starben, Flüsse trockneten aus, Mutationen nahmen überhand.

Lord Knock ist von uns gegangen !

Wer verhungert oder zusammengeschlagen wird, endet in einer Schlammgrube

Unsere Zukunft liegt im Dunkeln und niemand weiß, wann sie beginnt. Max Designs *Burntime* stimmt alle Computerspieler auf die kommenden Jahre ein und erzieht sie zu kompromißlosen Survival-Spezialisten. Zu Beginn wählt Ihr Euch den passenden Charakter aus und startet den Überlebenskampf um Euer klägliches Dasein in einem kleinen Nest. Euer Ziel ist es, möglichst viele Landstriche zu besetzen und zur mächtigsten Person der noch fiktiven Welt aufzusteigen. Bis zu drei Computergegner und wahlweise ein zweiter Spieler machen Euch dabei das Leben schwer. Die *Burntime*-Welt wird auf einer scrollenden Landkarte dargestellt und besteht aus den Überbleibseln großer Städte sowie kleineren Ortschaften und ehemaligen Industrieanlagen. Bis auf die Städte, läßt sich in jeder Ortschaft ein Lager eröffnen. Dazu stellt Ihr einen oder mehrere vorher angeworbene Charaktere zum Schutz des Ortes ab. Diese produzieren mit den entsprechenden Hilfsmitteln Nahrungsmittel oder buddeln nach wertvollem Wasser. So will Euer Held auch ständig mit genügend Wasser und Nahrung (Ratten, Maden, etc.) versorgt sein. Ihr zieht währenddessen strebsam weiter und eröffnet einen Stützpunkt nach dem anderen. Ab und an finden sich nützliche Utensilien, aus denen teilweise Apparaturen gebaut werden



Der Charakterbildschirm



Ratten gelten als Delikatessen


Mutanten-Matsch: Heftige Gefechte winken in abgelegenen Orten



Die *Burntime*-Welt im Überblick

SUPERSERVICE
Software Discount Mann

Händler-anfragen erwünscht!

LADENGESCHÄFT: KÖTHERHOFSTR. 1 · 55116 MAINZ · Ladenpreise = Versandpreise

INHABER: CHRISTIAN MANN

Wir sind **Großhändler,** verkaufen unsere Spiele aber auch an **Endverbraucher,** also an Euch.

Bitte wählen Sie: (0 61 31) 23 80 27/23 80 29/23 80 85 · Fax: (0 61 31) 23 80 62

Syndicate	**Amiga / PC**	**DM 69,90 / DM 89,90**
Lands of Lore	**PC**	**DM 89,90**
Pirates Gold	**PC**	**DM 99,90**
Day of the Tentacle	**PC**	**DM 94,90**
Sam & Max	**PC**	**DM 99,90**
Jurassic Park	**Amiga / PC**	**DM 59,90 / DM 74,90**
Aces over Europe	**PC**	**DM 89,90**
Rebel Assold	**PC**	**DM 99,90**

Sie erreichen uns während der Woche (auch Sa.) von 09 - 22 Uhr. Ihr Auftrag wird noch am selben Tag bearbeitet. Wir führen auch Spiele, die nicht in dieser Liste stehen, für Amiga, PC, CD-Rom usw. Kostenlos schicken wir Ihnen unsere komplette Liste zu (liegt bei jeder Bestellung bei).
Wir nehmen gerne Vorbestellungen für Spiele, die es noch nicht gibt, entgegen. Lieferung bei Vorkasse 6,90 DM; bar, EC-Scheck bis 400,- oder V-Scheck; NN + 9,90 DM, Eilzustellung zzgl. 8,50 DM. UPS 15,50 DM; Ausland nur Vorkasse 20,- DM, ab 250,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen. Tippfehler, Irrtümer vorbehalten.

Programm		Amiga	PC
		DM	DM
1869	DV	74,90	89,90
A-Train	DV	99,90	99,90
A.T.A.C.	DA	89,90	99,90
Abandones Places 2	DV	74,90	89,90
Aces over Europe	DV	i.V.	89,90
Aces of the Pacific			79,90
Aces of the Pacific + Data	DV		89,90
Aces Miss. Disk	DA		39,90
Alone in the Dark	DV		99,90
Arabien Nights		64,90	
Armour Geddon 2	DA	64,90	i.V.
B-17 Flying Fortress	DA	89,90	99,90
Bard's Tale Cons. Set	DA	74,90	79,90
Battle Chees 4000	DA		69,90
Battle Isle Data 2	DA	49,90	34,90
Battle Team	DA	64,90	69,90
Battle Team + Data 2	DA	114,90	104,90
Betrayal at Krondar			79,90
Bitmap Br. 1	DA		54,90
Body Blows		54,90	
Bundesliga Man. Prof.	DV	74,90	74,90
Burrasic Park		i.V.	i.V.
Burning Steel	DV		89,90
Burntime		i.V.	i.V.
Buzz			89,90
Campaign	DV	79,90	74,90
Car and Driver	DA		74,90
Castles 2	DA		69,90
Chaos Engine	DA	69,90	
Civilization	DV	74,90	84,90
Comanche	DV		84,90
Comanche Data	DV		54,90
Comanche + Data	DV		129,90
Combat Air Patrol	DA	64,90	
Combat Classics	DA	59,90	64,90
Das Schwarze Auge	DV	84,90	84,90
Day of Tentacle	EV	i.V.	74,90
Day of Tentacle	DV		94,90
Der Patrizier	DV	79,90	89,90
Desert Strike	DA	69,90	
Die Schöne und das Biest	DV		89,90
Dogfight	DA	89,90	89,90
Doom			i.V.
Dream Team	DA	54,90	59,90
Dune 2	DV	74,90	89,90
Eishockey Manager	DV	74,90	89,90
Elisabeth 1.	??	i.V.	i.V.
Elite 2	DA		i.V.
Eye of Beholder 2	DV	89,90	84,90
Eye of Beholder 3	DV	84,90	89,90
F-15 Strike Eagle 3	DA		99,90
Falcon 3.0	DA		99,90
Falcon 3.0 Mission 1	DA		59,90
Fields of Glory	??		99,90
Fire & Ice	DA	54,90	59,90
Flashback	DV	69,90	74,90
Formula 1 Grand Prix	DA	89,90	99,90
Freddy Pharkas	DV		79,90
Front Page Football	DA		79,90
Goal!	DA	69,90	69,90
Goblins 2		59,90	64,90
Gunship 2000	DA	89,90	99,90
Gunship 2000 Senario		74,90	89,90
Hannibal	DV	69,90	79,90
Harrier Jump Jet	DA		99,90
History Line 14/18	DV	89,90	89,90
Humans		54,90	54,90
Humans Race	DV	69,90	79,90
Inca	DV		99,90
Indiana Jones 4	DV	89,90	99,90
Island Dr. Brain	DV		74,90

Programm		Amiga	PC
		DM	DM
Jonathan	DV	79,90	79,90
Jordan in Flight	DA		74,90
Jurassic Park		59,90	74,90
KGB	DV	59,90	64,90
Kings Quest 6	DV		79,90
Lands of Lore	??	i.V.	89,90
Leather Goddeses 2	DA		84,90
Legend of Kyrandia 1	DV	69,90	89,90
Legend of Kyrandia 2	DV	i.V.	89,90
Lemmings 2	DA	69,90	89,90
Links 386 Pro	DA		99,90
Links Banff			49,90
Links Barton Creek			49,90
Links Bay Hill			49,90
Links Belfry			49,90
Links Bountiful			44,90
Links Firestone			44,90
Links Hyatt Dorado			49,90
Links Mauna Kea			49,90
Links Pinehurst			44,90
Links Tron North			44,90
Lion Heart	DA	59,90	
Lost Treas. 1		99,90	99,90
Lost Treas. 2			99,90
Lotus Comp. (1, 2, 3)	DA	59,90	
Might & Magic 3	DV	79,90	
Might & Magic 4	DV		59,90
Might & Magic 5	DV		94,90
Monkey Island 1	DV	74,90	89,90
Monkey Island 2	DV	89,90	89,90
Morph		49,90	
Nick Faldo Golf	DA	79,90	
Nigel M. World Champ.	DA	59,90	64,90
No. Collection	DV	69,90	79,90
Patriot	DA	i.V.	74,90
Penthouse Hot Numbers	DA	39,90	39,90
Pinball Dreams	DA	69,90	74,90
Pinball Fantasiea	DA	69,90	i.V.
Pirates Gold	??		99,90
Populous 2	DA		89,90
Populous 2 Plus	DA	69,90	
Premiere Manager		54,90	59,90
Railroad Tycoon	DA	79,90	89,90
Railroad Tycoon Deluxe			99,90
Reach for the Skies	DA	59,90	64,90
Rebel Assold			99,90
Red Baron	DV		74,90
Red Baron + Data			89,90
Return of Phantom	DV		99,90
Ringworlds	DA		74,90
Roma AD 92	DV	69,90	
SWOTL			74,90
SWOTL Datas			i.V.
Sensible Soccer 92/93	DA	69,90	69,90
Shadow the Beast 3	DA	29,90	
Shadow of the Comet	DV	84,90	94,90
Sherlock Holmes	DV		99,90
Suttle	DA	54,90	64,90
Silent Service II	DA	89,90	94,90
Sim Life	DV	i.V.	99,90
Space Hulk	DA	84,90	94,90
Space Quest 5	DV	i.V.	89,90
Street Fighter 2	DA	69,90	79,90
Strike Commander	DA		99,90
Strike Commander Speech	DA		49,90
Strike Commander + Speech	DA		139,90
Stunt Islands	DA	i.V.	99,90
Superfrog	DA	49,90	
Syndicate	DV	69,90	69,90
Task Force 1942	DA		99,90
Terminator 2029			99,90

Programm		Amiga	PC
		DM	DM
The Greatest	DV	69,90	79,90
The Legacy	DV		89,90
The Lost Vikings	DV	79,90	89,90
Tornado		i.V.	i.V.
Transarctica	DV	69,90	69,90
Trolls	DA	49,90	49,90
Ultima 6	DA	69,90	
Ultima 7	DV		99,90
Ultima 7 Data			49,90
Ultima 7 II	DA		99,90
Ultima Underworld 1	DA		79,90
Ultima Underworld 2	DA		84,90
Unlimited Adventures	??	i.V.	i.V.
Veil of Darkness			84,90
WWF European Rampagne		54,90	59,90
Walker	DA	64,90	i.V.
Whale's Voyage	DV	64,90	74,90
War in the Gulf	??	69,90	74,90
Wing Commander 1		34,90	54,90
Wing Commander 1	DV	44,90	49,90
Wing Commander 1 Del. E.	DA		94,90
Wing Commander 2	DV		99,90
Wing Commander 2 Op. 1	DA		49,90
Wing Commander 2 Op. 2	DA		49,90
Wing Commander Speech			49,90
Wizardry 7	DV	89,90	99,90
X-Wing	DA		94,90
X-Wing Data	DA		49,90
X-Wing + Data	DA		129,90
Xenobots	DA		94,90
Zool	DA	39,90	54,90
CD-Rom			
7th Guest			139,90
Battle Chess			i.V.
Chessmaster 5 Billion and One			89,90
Der Patrizier			99,90
Inca			109,90
Indiana Jones 4			i.V.
Legend of Kyrandia			i.V.
Space Quest 4			74,90
Hot News			29,90
Mega Drive			
Alien 3		dt.	109,90
Flashback		dt.	119,90
Shining Force		US	124,90
Tiny Toons		dt.	94,90
Super NES			
Alien 3		dt.	129,90
B.O.B.		dt.	119,90
Bubsy		US	119,90
Desert Strike		dt.	104,90
Final Fight 2		US	114,90
Jimmy Connors Tennis		dt.	129,90
Jungle Strike		US	i.V.
Star Wing		dt.	114,90
Street Fighter		dt.	94,90
Super Bomberman		US	i.V.
Super Mario Kart		dt.	94,90
Super Propotector		dt.	109,90
Super Star Wars		dt.	119,90
Super Turrican		US	119,90
Techmo NBA Basketball		US	134,90
Mortal Combat		dt.	i.V.
Ultima 6		US	i.V.
Jurassic Park		US	i.V.
Wing Commander Special Operations		dt.	129,90
WWF 2 Royal Rumble		dt.	139,90
Soundkarten / Zubehör			
Sound Blaster 16			399,00
Sound Blaster 16 ASP			479,00
Joystick			
Gravis Pro			79,90
Thrust Master			149,90
Gamepad			44,90

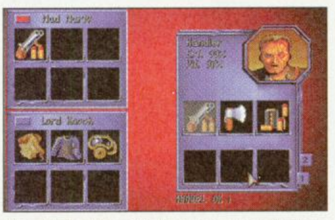
Mehrere 1000 Programme auf Lager!



Ein Info-Bildschirm gibt über den Zustand der Ortschaft Auskunft

Per Gespräch werden Kumpane geworben

können oder die Ihr an einen Händler verscherbelt. Geld spielt in *Burntime* jedoch keine Rolle – gehandelt wird ausschließlich mit Waren. Kontrolliert Ihr Ortschaften, bestimmt Ihr gleichzeitig über die an diesem Ort vorbeiführenden Handelswege oder über in der Nähe liegende Städte. Die Städte nehmen in *Burntime* einen ganz besonderen Status ein: In ihnen darf nicht gekämpft werden und nur hier finden wir Bars, Restaurants und Niederlassungen von Händlern oder Ärzten. Letztere werden zur Behandlung eventueller Verletzungen konsultiert. Ob es Euch gut oder weniger blendend geht, zeigt Eure Energieleiste an. Bei Werten über 50% regeneriert sich Euer Körper selbständig, seid Ihr schwerer verletzt, geht's zum Doc. Gekämpft wird in Echtzeit, Waffen müssen vorher jedoch beschafft werden. So harren neben normalen Messern zum Beispiel Schrotflinten oder Mistgabeln ihrer Opfer. Auf diesem Wege werden aggressive Mutanten, bissige Hunde oder unliebsame Konkurrenten aus dem Weg geschafft.



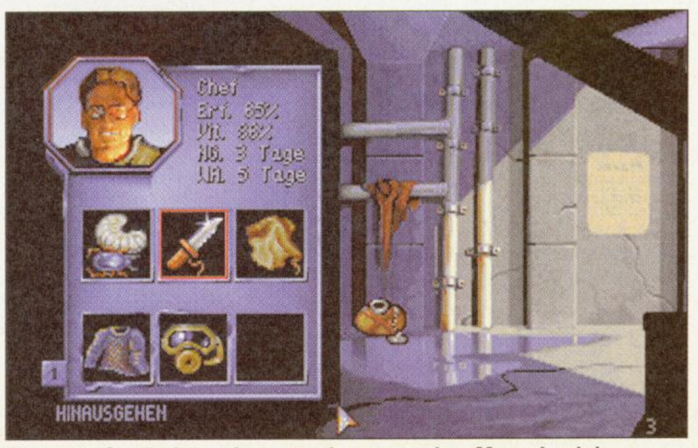
Der Händler sieht ungesund aus

Wie es sich für ein umfangreiches Spiel gehört, darf natürlich jederzeit ein Spielstand auf Festplatte gebannt werden. *kn*

Genre: Strategie
Hersteller: MAX Design
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: MAX Design

MS-DOS 69%

Grafik: 59% Sound: 65%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 286er mit 12 MHz, Maus, VGA, 5 MB Festplatte
Unterstützt: Soundblaster, Adlib
Geplant für: CD-ROM, Amiga, A 1200



Eine gute Quelle ist mehr wert, als so manches Menschenleben

Eisbonbon



NHL Hockey leitet eine neue PC-Sportspiel-Qualität ein

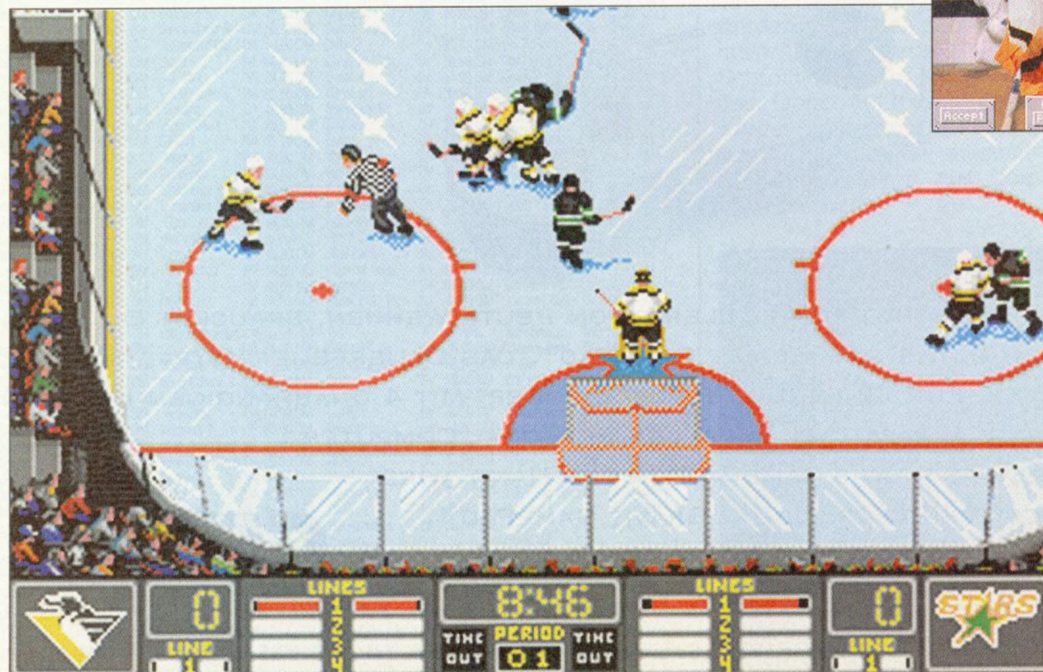
NHL Hockey

Wenn die Sonne den Asphalt zum Blubbern bringt, ist die Zeit für ein kühlendes Spielchen gekommen. Das ultimative Softeispaket zum sommerlichen Zenit kommt von Electronic Arts: Mit einer Eishockey-Simulation, nämlich *NHL Hockey,* wird Euer PC zur Klimaanlage umfunktioniert. Konsolenbesitzer konnten schon etwas länger dem Puck hinterherjagen, denn nicht von ungefähr bilden die Mega-Drive-Besitzer schon seit Ewigkeiten den harten Kern der Eishockeyfans. *EA Hockey* und *NHLPA Hockey* standen monatelang unangefochten an Nummer Eins der Lesercharts. Auch die Super-NES-Freunde durften sich schon seit einiger Zeit auf den Kufen üben. Trotz der unübersehbaren Erfolge der Konsolenversionen wurde die erste Computerkonvertierung immer wieder auf die lange Bank geschoben. Ganze zwei lange Jahre mußten seit der Erstveröffentlichung von *EA Hockey* vergehen, bevor nun endlich auch auf dem PC die Sirene heult.

Wie in den Konsolenversionen, hat der Spieler für das organisatorische und spielerische Wohlbefinden seiner Mannschaft zu sorgen. In Personalunion darf der gestreßte *NHL-Hockey*-Spieler seine Mannschaft clever durch die Liga führen – dabei kann nicht nur organisatorisch der spitze Bleistift geschwungen, sondern auch auf der Eisfläche gehörig in die Tasten gegriffen werden. *NHL Hockey* bietet dem verwöhnten Eishockeyfreak alle vorstellbaren Optionen: Allein oder gegeneinander, als Trainer oder als Aktiver kann sich ins Getümmel gestürzt werden. Neben der Schnelleinsteiger-Warmspielecke und einer Play-Off-Runde darf eine Liga nicht fehlen. Wie der Name des Spiels schon andeutet, dürft Ihr Euer Glück in der NHL, der amerikanischen National Hockey League, versuchen. Dabei achtete Electronic Arts mit peinlicher Genauigkeit auf alle Details, nicht nur an die komplette Namensliste wurde gedacht,

Dauerbrenner Liga: In einer Saison müssen 84 Spiele durchgestanden werden





Wirre Szenen hinter der blauen Linie: Der puckführende Spieler wird mit einem Stern hinterlegt

sondern auch die Stärken und Schwächen der verschieden Spieler wurde nicht vergessen. Gleich 14 verschiedene Eigenschaften wie Geschwindigkeit, Schußkraft oder das Stock-Handling wurden berücksichtigt. Steht also erst einmal ein Star wie Wayne Gretzky oder Jeremy Reonik unter Vertrag, dann habt Ihr den Sieg schon so gut wie in der Tasche. Als Alternative zur letzten NHL-Saison könnt Ihr auch eine Liga per Zufall auswürfeln lassen. Anfallende Statistiken und Tabellen werden abgespeichert und können später ausgiebig ausgewertet werden. Über eine Import/Export-Funktion können Spielstände auf

super

Eine Wintersportart mitten im Sommer zu präsentieren, ist schon eine kleine Gemeinheit: Während auf dem Monitor lustig übers Eis geflitzt wird, kullern dem amtierenden Redakteur die Schweißtropfen über die Stirn. Allerdings nicht zu Unrecht – denn *NHL Hockey* macht seinem Namen alle Ehre: Eine durchdachte Steuerung, eine langzeitmotivierende Liga, atemberaubende Samples und eine solide Grafik lassen *NHL Hockey* auf das oberste Treppchen aller derzeit auf dem PC verfügbaren Sportsimulationen klettern. Technisch läßt *NHL Hockey* den Rest der Sportspielsippe ziemlich blaß aussehen. Das erstklassige Scrolling macht das Spielfeld zur kühlen Kuschelwiese. Ebenfalls erstklassig ist die Geräuschuntermalung – *NHL Hockey* lebt von den digitalisierten Samples: Die Originalstimme des Kultmoderators Ron Barr sorgt schon vor dem ersten Bully für Furore, während des Spiels sorgen erstklassige Spielgeräusche und das mitfiebernde Publikum für den nötigen Ansporn. Auch beim Spieldesign darf sich Electronic Arts auf die Schulter klopfen: Mit einer ganzen Palette von echten Tricks, wie schlitzohrige Schlenzer oder raffinierte Doppelpässe sind bei *NHL Hockey* kein Problem. Durch die zahlreichen Spieloptionen gestaltet sich *NHL Hockey* recht vielgestaltig und wird ohne Probleme sowohl mit dem engagierten Eishockeyspieler wie auch mit dem actionorientierten Sportfan fertig. Kurzum: Steht bei Euch ein Sportspiel auf dem Plan – dann holt Euch *NHL Hockey.*

FOLGT SIE DEN BULLEN ODER LIEBER DOCH DEN BÄREN

Wie eng die Verflechtungen der internationalen Wirtschaftssysteme sind, hat die Weltöffentlichkeit auf spektakuläre Weise im Herbst 1987 erfahren.

Die Börsen von Tokio über Frankfurt bis nach New York standen über Wochen im Brennpunkt des Interesses, und täglich gab es neue, verwirrende Nachrichten aus den geheimnisvollen Nervenzentren der Weltwirtschaft.

Dabei ist die Grundregel für das gesamte Börsengeschehen doch so einfach: buy low, sell high.

Die Schwierigkeit liegt einzig darin, den richtigen Zeitpunkt zu treffen.

Wie man das macht, kann man im »Planspiel Börse« lernen, das die Sparkasse seit Jahren mit wachsender Beteiligung veranstaltet.

Mit fiktiven Einsätzen nehmen Jungbörsianer hier am realen Börsengeschehen teil, schöpfen Gewinne ab und kompensieren Verluste.

Die zunehmende Zahl begeisterter Teilnehmer hat auch diese Sparkassen-Initiative zum Erfolg geführt.





Die Aufmachung wurde streng an die Normen der NHL angelegt, hier darf der amerikanische TV-Prominente Ron Barr das nächste Spiel einläuten

Diskette ausgelagert und so unkompliziert an andere Saisonteilnehmer verteilt werden. Da alle 24 Mannschaften von menschlichen Mitspielern übernommen werden können, steht dem Fernduell nichts mehr im Wege. Fehlen Euch trotzdem einige Mitspieler, um alle Mannschaften zu besetzen, ist dies auch kein Beinbruch, in diesem Fall hilft der Computer aus.

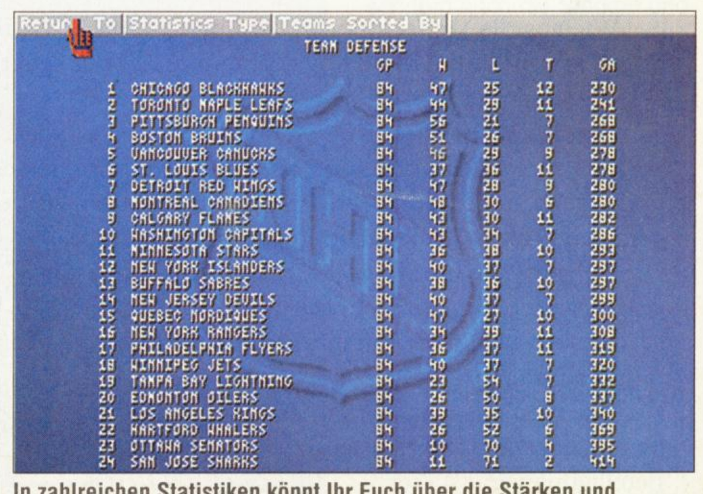
Richtig zur Sache geht es auf dem Eis: Da das Spielfeld größer als der Monitor ist, wird bei *NHL Hockey* kräftig gescrollt. Ob vertikal oder horizontal, spielt dabei keine Rolle. Im Mittelpunkt des Monitors steht immer der Puck. Notwendige Spielinformationen findet Ihr am unteren Bildschirmrand: Tore, Konditionsbalken, die noch verbleibende Spielzeit und etwaige Strafminuten sind so immer im Blickfeld. Dabei empfiehlt es sich gerade, auf den Fitneßzustand seiner Pappenheimer ein Auge zu werfen. Vier verschiedene Spielerreihen können beliebig ausgewechselt werden. Sitzt die ausgepumpte Reihe auf der Bank, erholen sich die Recken nach kurzer Zeit und können dann wieder voll mithalten.

Der puckführende Spieler ist durch einen Stern gekennzeichnet, jegliche Verwechslung ist damit ausgeschlossen. Mit "nur" zwei Feuerknöpfen gestaltet sich die Fortbewegung auf dem Eis nicht ganz so einfach wie mit den von Knöpfen strotzenden Gamepads. Der erste Feuerknopf dient seiner eigentlichen Bestimmung, nämlich Schießen des Pucks, der zweite zum Verteilen der Pässe an andere Spieler. Mit den verschiedenen Richtungen kann außerdem die Höhe und die Richtung des Schusses festgelegt werden. Je länger Ihr den Feuerknopf gedrückt haltet, um so stärker wird der Puck über das Eis gezwiebelt. Habt Ihr gerade eine schwache Phase und kämpft in der Defensive, wird per Feuerknopf der nächste Spieler aktiviert. *cd*

Genre: Sportspiel
Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Electronic Arts

MS-DOS 86%

Grafik: 70% **Sound:** 82%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er, 640 KByte, 1 MByte EMS, 7 MByte Festplatte, VGA
Unterstützt: Soundblaster, Roland, Adlib, Maus
Geplant für: –



Return To | Statistics Type | Teams Sorted By

TEAM DEFENSE

		GP	W	L	T	GA
1	CHICAGO BLACKHAWKS	84	47	25	12	230
2	TORONTO MAPLE LEAFS	84	44	29	11	241
3	PITTSBURGH PENGUINS	84	56	21	7	268
4	BOSTON BRUINS	84	51	26	7	268
5	VANCOUVER CANUCKS	84	46	29	9	278
6	ST. LOUIS BLUES	84	37	36	11	278
7	DETROIT RED WINGS	84	47	28	9	280
8	MONTREAL CANADIENS	84	48	30	6	280
9	CALGARY FLAMES	84	43	30	11	282
10	WASHINGTON CAPITALS	84	43	34	7	286
11	MINNESOTA STARS	84	36	38	10	293
12	NEW YORK ISLANDERS	84	40	37	7	297
13	BUFFALO SABRES	84	38	36	10	297
14	NEW JERSEY DEVILS	84	40	37	7	299
15	QUEBEC NORDIQUES	84	47	27	10	300
16	NEW YORK RANGERS	84	34	39	11	308
17	PHILADELPHIA FLYERS	84	36	37	11	319
18	WINNIPEG JETS	84	40	37	7	320
19	TAMPA BAY LIGHTNING	84	23	54	7	332
20	EDMONTON OILERS	84	26	50	8	337
21	LOS ANGELES KINGS	84	39	35	10	340
22	HARTFORD WHALERS	84	26	52	6	369
23	OTTAWA SENATORS	84	10	70	4	395
24	SAN JOSE SHARKS	84	11	71	2	414

In zahlreichen Statistiken könnt Ihr Euch über die Stärken und Schwächen aller Mannschaften schlau machen

So heiß, daß es den MegaDrive zum Schmelzen bringt!

F-15 STRIKE EAGLE II

Erleben Sie jetzt auf Fingerdruck Hunderte von mitreißenden Flugabenteuern mit der realistischsten Jet-Flugsimulation, die je für den Mega Drive produziert wurde!
MicroProse bringt Ihnen das Spiel, auf das Sie schon lange gewartet haben!

Alle Ihre sieben Sinne sind gefragt, wenn Sie den Luftkampf gegen die gefährlichsten modernsten Düsenjäger aufnehmen und den technisch ausgefeilten, tödlichen Raketen ausweichen, mit denen Ihr Gegner sich verteidigt.

Überfliegen Sie exakt kartographierte Gebiete, in denen Sie strategische Bodenziele angreifen, und lassen Sie sich dabei mehr und mehr von dieser einmaligen Flugsimulation fesseln!

Zahlreiche Einsätze mit Haupt- und Sekundärzielen über sechs echten Kriegsgebieten, auf vier Schwierigkeitsstufen, mit einer großen Auswahl an Cockpit- und Außenansichten... Kein Wunder, daß dieses Spiel alle anderen um Längen schlägt!

Gehen Sie mit Ihrem Mega Drive aufs Ganze - nehmen Sie die Herausforderung an, den heißesten Kampfjäger der Welt zu fliegen!

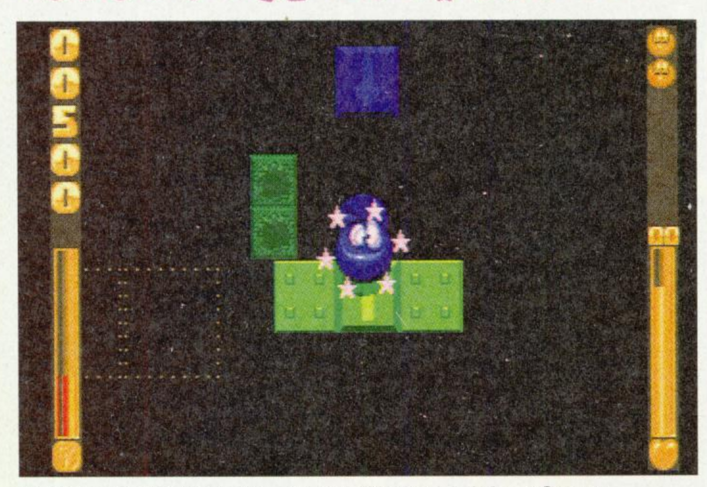
Stürzen Sie sich in die Hitze des Gefechts!

MICROPROSE®
Seriously Fun Software

SEGA MEGA DRIVE

MicroProse Ltd., The Ridge, Chipping Sodbury, Avon BS17 6AY.

Wabbel des Grauens



Prallt unser Held zu heftig auf eine Plattform sieht er Sterne

Blob

Die Zeiten sind nicht leicht im Blob-Universum. Unser Held, der *Blob*, fährt eine Fuhre Baby-Bloblетts nach der anderen zum Nachbarstern und langweilt sich dabei übermäßig. Seine Hoffnungslosigkeit verpufft jedoch just in dem Moment, in welchem der Gute Schiffbruch erleidet und seine gesamte Ladung Baby-Blobletts im All verstreut wird. Das Blob-Universum unterscheidet sich jedoch grundlegend von unserem und besteht nicht aus "Nichts", sondern aus Unmengen Plattformen und einer gehörigen, alles umfassenden Gravitation. So darf *Blob* sich auf den Weg machen, um in 50 Levels nach Blobletts, Raumschiffteilen und Tankfüllungen zu suchen.

Wie nicht anders zu erwarten, schlüpft Ihr in die Rolle der drolligen Kugel namens *Blob* und hüpft via Joystickknopf von Plattform zu Plattform. Das Geschehen seht Ihr dabei allerdings aus der Vogelperspektive, die Plattformen "zoomen" hoch und runter. Euer Augenmerk liegt darauf, erstens nicht von den Plattformen zu kullern und somit in den Tiefen des Alls zu verschwinden, und zweitens pro Level den Ausgang, Blobletts oder Raumschiffteile zu entdecken. Um *Blob* dieses Unterfangen noch etwas zu erschweren, springt der kleine Wabbel in einem Zeitlimit um sein Leben, kämpft gegen Seitenwinde an und hat sich mit den unterschiedlichsten Plattformen auseinanderzusetzen. Einige schubsen ihn willkürlich von sich, andere kippen einfach um, schleudern ihn in schwindelerregende Höhen oder zerbröseln einfach unter *Blobs* Plattfüßen. Die etwas netteren unter den Plattformen rekrutieren sich aus Teleportern, Schaltern oder paßwortspendenden Infosteinen. Doch damit nicht genug, setzt sich unser Held auch mit Aliens auseinander, die Mario-like zersprungen werden dürfen. Dabei laden rotierende Sägeblätter oder schleimspuckende Kanönchen zum gemütlichen Zerspringen ein. Berührt Ihr die Gegner von unten oder von der Seite, wird Euch kostbare Lebensenergie abgezogen. Habt Ihr alle fünf Leben in den Weiten des Alls verloren, bleibt Euch allein das hoffentlich erspielte Paßwort. Continues sucht man vergeblich. *kn*

Über Blob befindliche Plattformen deuten Punkte an. Rechts und links werden verbleibende Zeit und Energie angezeigt.

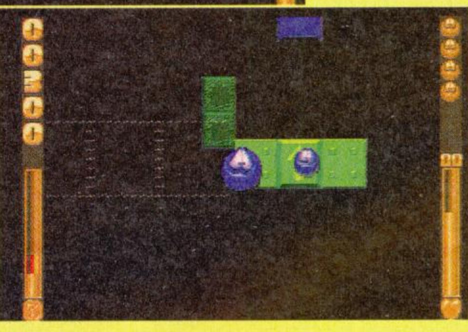
na ja

Dreidimensionale Jump'n'Runs gehören ohne Zweifel zu spielerischen Ausnahmen, was nicht bedeutet, daß sie qualitativ vor Ideen überschwappen müssen. Paaren sich diese Outsider zudem mit Stars aus Horrorfilmen, könnte die explosive Mischung so manchen verschrecken. Der *Blob* zum Beispiel jagt bis heute nicht nur im Horrorfilm den Konsumenten diverse Schrecken ein, sondern erweitert sein Wirkungsfeld nun auch auf alle Amiga-Besitzer. Also Vorsicht! Der *Blob* frustriert und langweilt dank banaler Spielidee mächtig. Der Schwierigkeitsgrad ist zudem recht knusprig und die wabbelige Steuerung erinnert unabdingbar an den schleimigen Held des Films. Hüpfspaß ist dem *Blob* nur in den Anspielminuten zu entlocken, danach wechseln sich, dank mangelnder Abwechslung und zunehmendem Chaos im Leveldesign, gähnende Langeweile und nervenaufreibende Frustration ab.



Grausam: Der *Blob* verschwindet in den Weiten des Alls

Wohin fallen wir zuerst? Der *Blob* weiß nicht weiter.



Die Baby-Blobletts müssen eingesammelt werden

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Core Design
Zirka-Preis: 80 Mark
Testmuster: Core Design

AMIGA 42%

Grafik: 33% Sound: 40%
Schwierigkeit:
Minimal: 1 MByte
Unterstützt: –
Geplant für: –

V. mö. = Vorbestellung möglich

	Amiga	IBM-PC	Atari ST
A-Train/dt.	84,95	92,95	—,—
A-Train Construction Set/dt.	42,95	42,95	—,—
A320 Airbus USA-Edition/dt.	94,95	94,95	105,00
Aces of the Pacific & Mission Disk./dt.	—,—	79,95	—,—
Aces over Europe/dt.	—,—	75,00	—,—
Amberstar/dt.	73,95	79,95	74,95
Ambush at Sorinor	—,—	82,95	—,—
Ancient Art of war/dt.	62,95	86,95	69,95
Arabian Nights	49,95	—,—	—,—
B.C. Kid/dt.	49,95	—,—	—,—
B17 Flying Fortress/dt.	68,95	89,95	69,95
Battle Isle & Data Disk./dt.	69,95	74,95	—,—
Battle Isle Data Disk. 2/dt.	48,95	48,95	—,—
Betrayal at Krondor/dt.	—,—	79,95	—,—
Blaster/dt.	49,95	—,—	—,—
Blue Force	—,—	89,95	—,—
Body Blows/dt.	47,95	57,00	—,—
Bundesliga Manager Prof./dt.	69,95	69,95	72,95
Burntime/dt.	72,95	84,95	—,—
Campaign/dt.	62,95	72,95	—,—
Campaign Mission Disk/dt.	42,95	42,95	—,—
Chaos Engine/dt.	49,95	—,—	54,95
Chuck Rock 2/dt.	47,95	—,—	—,—
Civilization/dt.	76,95	89,95	69,95
Comanche/dt.	—,—	89,95	—,—
Comanche Mission Disk./dt.	—,—	49,95	—,—
Das Schwarze Auge /dt.	74,95	86,95	—,—
Das Schwarze Auge 2/dt.	V. mö.	V. mö.	—,—
Day of the Tentacle	—,—	89,00	—,—
Der Patrizier/dt.	72,95	87,95	74,95
Desert Strike/dt.	54,95	—,—	—,—
Dune 2/dt.	52,95	62,95	—,—
Dungeon Master & Chaos strikes back/dt.	62,95	—,—	65,95
Eight Ball Deluxe	—,—	69,95	—,—
Eishockey Manager/dt.	74,95	81,95	—,—
Empire Deluxe	—,—	79,95	—,—
Eye of the Beholder 3/dt.	—,—	89,95	—,—
Fields of Glory/dt.	—,—	89,95	—,—
Fire & Ice/dt.	49,95	—,—	49,95
Flashback/dt.	62,95	69,95	—,—
Flight Simulator 5/dt.	—,—	119,95	—,—
Formula 1 Grand Prix/dt.	77,95	89,95	77,95
Global Gladiators	49,95	—,—	—,—
Goal!/dt.	52,95	—,—	—,—
Gunship 2000/dt.	69,95	89,95	—,—
Hannibal/dt.	67,95	81,95	—,—
Historyline 1914 — 1918/dt.	81,95	81,95	—,—
Indiana Jones 4/dt.	87,95	91,95	—,—
Ishar 2/dt.	58,95	58,95	62,95
King's Quest 6/dt.	—,—	79,95	—,—
Lands of Lore/dt.	—,—	66,00	—,—
Leather Goddesses of Phobos 2/dt.	—,—	59,95	—,—
Legend of Kyrandia/dt.	63,95	63,95	—,—
Lemmings 2/dt.	63,95	81,95	64,95
Links 386 Pro/dt.	—,—	92,95	—,—
Lionheart/dt.	54,95	—,—	—,—
Lost Vikings/dt.	69,95	79,95	—,—
Lothar Matthäus/dt.	V. mö.	V. mö.	—,—
Lotus 1–3 Compilation/dt.	58,95	—,—	—,—
Lotus 3/dt.	49,95	64,95	51,95
Michael Jordan in Flight/dt.	—,—	76,95	—,—
Might & Magic 5	—,—	94,95	—,—
NHL Hockey/dt.	—,—	83,00	—,—
Overdrive/dt.	49,95	—,—	—,—
Pinball Dreams/dt.	46,95	61,95	—,—
Pinball Fantasies/dt.	56,95	—,—	—,—
Pirates! Gold/dt.	—,—	89,00	—,—
Prehistorik 2/dt.	—,—	69,95	—,—
Prince of Persia 2/dt.	—,—	69,95	—,—
Privateer/dt.	—,—	94,95	—,—
Privateer Speech Pack/dt.	—,—	39,95	—,—
Railroad Tycoon/dt.	76,95	85,95	77,95
Railroad Tycoon Deluxe/dt.	—,—	94,95	—,—
Red Baron & Mission Disk./dt.	—,—	79,95	—,—
Seal Team/dt.	—,—	82,95	—,—
Secret of Monkey Island 2/dt.	86,95	86,95	—,—
Sensible Soccer '93/dt.	49,95	58,95	51,95
Shadow Caster/dt.	—,—	82,95	—,—
Silent Service 2/dt.	76,95	76,95	77,95
Sim City Deluxe/dt.	84,95	84,95	—,—
Space Legends/dt.	74,95	79,95	—,—
Space Quest Compilation 1–4	—,—	89,95	—,—
Space Quest 5/dt.	—,—	69,95	—,—
Special Forces/dt.	77,95	86,95	77,95
Stereo	—,—	109,00	—,—
Street Fighter 2/dt.	57,95	—,—	58,95
Strike Commander/dt.	—,—	89,95	—,—
Strike Commander Speech Pack/dt.	—,—	34,95	—,—
Stronghold	—,—	69,95	—,—
Superfrog/dt.	49,95	—,—	—,—
Syndicate/dt.	62,00	81,00	—,—
Taskforce 1942/dt.	—,—	89,95	—,—
Tornado/dt.	—,—	69,00	—,—
Transarctica/dt.	49,95	49,95	—,—
Traps'n'Treasures/dt.	64,95	—,—	—,—
Twilight 2000/dt.	—,—	89,95	—,—
Ultima 7/dt.	—,—	84,95	—,—
Ultima 7 Teil 2/dt.	—,—	79,95	—,—
Ultima 7 Teil 2 – The Silver Seed Zusatzdiskette/dt.	—,—	39,95	—,—
Ultima Underworld/dt.	—,—	76,95	—,—
Ultima Underworld 2/dt.	—,—	76,95	—,—
WWF European Rampage Tour	52,95	59,95	52,95
Walker/dt.	58,95	—,—	—,—
War in the Gulf/dt.	69,95	74,95	—,—
Warlords 2	—,—	87,95	—,—
Wing Commander/dt.	39,95	41,95	—,—
Wing Commander Mission 1&2/dt.	—,—	39,95	—,—
Wing Commander 2/dt.	—,—	84,95	—,—
Wing Commander 2 Special Oper. 1 oder 2/dt.	—,—	41,95	—,—



	Amiga	IBM-PC	Atari ST
Wing Commander 2 Speech Pack	—,—	37,95	—,—
X-Wing/dt.	—,—	89,95	—,—
X-Wing Mission Disk./dt.	—,—	43,95	—,—
Yo! Joe!/dt.	56.95	—,—	—,—
Zool/dt.	49,95	59,95	54,95

Sonder-Angebote

	Amiga	IBM-PC	Atari ST
Alien Breed Edition	22,95	—,—	—,—
Battlehawks 1942	25,95	25,95	25,95
California Games 2	22,95	22,95	22,95
Castles/dt.	29,95	—,—	—,—
Castles 2/dt.	—,—	29,95	—,—
F-15 Strike Eagle 2/dt.	30,95	30,95	31,95
F-19 Stealth Fighter/dt.	30,95	30,95	31,95
F17 Challenge/dt.	24,95	—,—	—,—
Lord of the Rings 2/dt.	—,—	29,95	—,—
M1 Tank Platoon/dt.	28,95	28,95	30,95
Midwinter 2/dt.	30,95	30,95	31,95
North & South	21,95	21,95	21,95
Pinball Magic/dt.	22,95	22,95	22,95
Pirates!/dt.	24,95	24,95	24,95
Populous 2/dt.	—,—	—,—	29,95
Power Monger/dt.	—,—	29,95	29,95
Project X/dt.	23,95	—,—	—,—
Sherlock Holmes/dt.	—,—	39,95	—,—
Star Treck/dt.	—,—	39,95	—,—
Tennis Cup 2	18,95	18,95	19,95
Turrican 2/dt.	18,95	—,—	22,95

MEGA-HITS:

Aces over Europa/dt.	75,00	IBM-PC
Body Blows/dt.	57,00	IBM-PC
Day of the Tentacle/dt.	89,00	IBM-PC
Flight Simulator 5/dt.	119,00	IBM-PC
Lands of Lore/dt.	66,00	IBM-PC
NHL Hockey/dt.	83,00	IBM-PC
Pirates! Gold/dt.	89,00	IBM-PC
Syndicate/dt.	62,00	Amiga
	81,00	IBM-PC
Tornado/dt.	69,00	IBM-PC

Computer-ZUBEHÖR

1 MB-Erweiterung für Amiga (abschaltbar & Uhr & schnelle Speicherchips)	49,90
2. Laufwerk 3,5" für Amiga	139,00
Advanced Gravis Analog Joystick PC	75,00
Das Lucasfilm-Buch/dt.	29,80
Das Lucasfilm-Buch 2/dt.	29,80
Gravis Game Pad (Amiga & Atari ST)	43,00
Gravis PC Game Pad	48,00
Sound Blaster 16 ASP/dt.	439,00
Sound Blaster 2.0 Deluxe Edition/dt.	149,00
Sound Blaster Pro Deluxe Edition/dt.	249,00

So könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,00 DM) oder per Vorkasse (+ 4,00 DM). Ab 100,00 DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

TELEFON 0 28 71/86 31 • 18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71/86 31

Bachler — Computersoftware
Postfach 11 13 • Blücherstr. 24
46397 Bocholt

Der Pate



Bei Nässe gleicht der Rasen eher einem Sumpf, denn einem Spielfeld

Lothar Matthäus

Die interaktive Fußballsimulation

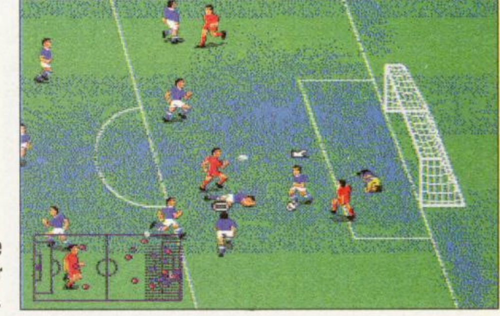
Uns Lothar, Weltmeister und zweimaliger Weltfußballer, hat in letzter Zeit mit argen Popularitätsproblemen zu kämpfen. Derzeitiger Brötchengeber Bayern München und vor allem die Fans halten dem armen Mann nach jeder Niederlage Wehrkraftzersetzung vor, und Lothar stürzt, dank mangelnder Akzeptanz von einer Formkrise in die nächste. Allein die Familie inklusive Ehefrau Lolita richten den angeschlagenen Star wacker auf und stehen hinter ihm. Richtig so, denn warum soll ein Superstar nicht auch mal ein Formtief genießen. Zwischenzeitlich poliert Lothar Matthäus sein Image wieder auf und hat sich als Zielgruppe nun auch den Fußballnachwuchs auserkoren. Was lag da näher, als für ein Computerspiel Pate zu stehen? Bomico, Ocean und Herr Matthäus wurden sich schnell einig und erarbeiteten gemeinschaftlich ein Fußballspiel mit dem klangvollen Namen *Lothar Matthäus – Die interaktive Fußballsimulation.*

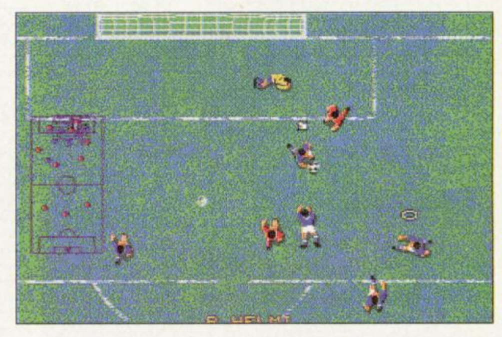
Zu Beginn habt Ihr die Wahl zwischen einem Freundschaftsspiel, einem Liga- und dem Europapokal-Modus. Wer will, darf einen Kumpel einstöpseln und gegen oder gemeinsam mit ihm um die Wette bolzen. An Mannschaften stehen Euch die 93/94er Bundesliga-Teams und die Mannen namenhafter internationaler Teams zur Verfügung. Nachdem Ihr Euch für Spieldauer, Taktik, Schwierigkeitsgrad, Platzbeschaffenheit und für eine von drei unterschiedlichen Steuerungsmethoden entschieden habt, wird angepfiffen. Das Spielfeld läßt sich wahlweise aus der Vogelperspektive oder von der Seite betrachten. Je nach Steuerung wird auf Knopfdruck gepaßt, gegrätscht oder geschossen. Selbst Hackentricks und Kopfbälle sind integriert. Nach jeder Torszene startet eine Zeitlupenfunktion, die sich wie ein Videorecorder inklusive Standbild, Vor- und Rücklauf bedienen läßt. Aktuelle Spielstände werden bei Bedarf nach jedem Match auf Diskette gespeichert. *kn*



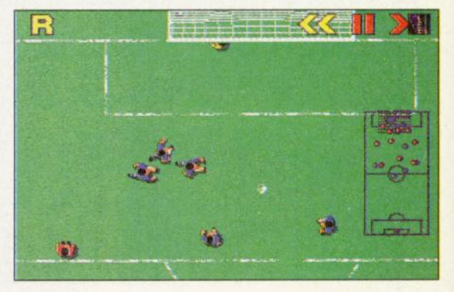
Neben solch durchgestylten Spielen, wie *Sensible Soccer* und *Goal,* hat es ein *Lothar Matthäus* nicht leicht, die Kundschaft zu beeindrucken. Neben Zugpferd *Lothar* mußte etwas Neues und Innovatives die Kundschaft locken. Ansatzweise ist Ocean dies auch gelungen: Drei verschiedenen Steuermodi bieten für jeden Geschmack das richtige, zwei Spielfeldansichten sorgen für grafische Abwechslung. Hinsichtlich der einstellbaren Optionen und Features bietet das Spiel eher Durchschnittliches – technisch teilweise sogar Unterdurchschnittliches. So erweckt die Grafik einen durchaus dilettantischen Eindruck, der Sound klingt nur wenig besser. Dank der recht komplexen, aber trotzdem leicht zu erlernenden Steuerung spielt sich die Bolzerei hervorragend. Allein die schlampige Technik versagt Ocean den Sprung in die Fußball-High-Society.

Rechts seht Ihr die Torszene von der Seite ...





... und links die gleiche Situation aus der Vogelperspektive



Replay: Torszenen lassen sich im nachhinein genau studieren

STANDINGS

GERMAN FIRST DIVISION

		PL	W	D	L	F	A	PT
8	SCHALKE	0	0	0	0	0	0	0
9	SAARBRUCKEN	0	0	0	0	0	0	0
10	NURNBERG	0	0	0	0	0	0	0
11	HAMBURG	0	0	0	0	0	0	0
12	BOCHUM	0	0	0	0	0	0	0
13	FRANKFURT	1	0	0	1	2	3	0
14	DRESDEN	1	0	0	1	1	2	0
15	LEVERKUSEN	1	0	0	1	1	3	0
16	MUNCHEN	1	0	0	1	32	66	0

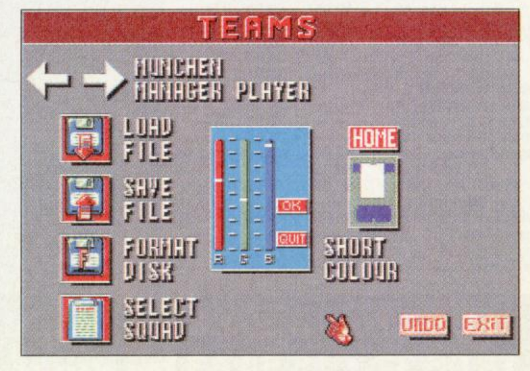
BOCHUM VS NURNBERG

START MATCH

FIXTURES

EXIT

Bundesliga: Lothar Matthäus´ Hausmannschaft spielt sich bereits zu Beginn ans Ende



Mal mit mir: Die Trikots lassen sich dank RGB in einem ganz individuellen Farbton kreieren

Genre: Sportspiel
Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Bomico

AMIGA 74%

Grafik: 48% **Sound:** 62%
Schwierigkeit:
Minimal: 1 MByte
Unterstützt: –
Geplant für: MS-DOS

Mit 5 Mark dabei!



Private Kleinanzeige in





Bitte veröffentlichen Sie in der nächst erreichbaren Ausgabe von POWER PLAY den folgenden Kleinanzeigen-text unter der Rubrik:

❒ **Amiga** ❒ **C 64/128** ❒ **MS-DOS-PCs** ❒ **Atari ST** ❒ **Game Gear** ❒ **Mega Drive** ❒ **Lynx**
❒ **GameBoy** ❒ **PC-Engine** ❒ **Super Famicom** ❒ **Kontakte** ❒ **Diverses**

DM 5,– liegen ❒ bar ❒ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Private Kleinanzeige (maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!
Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Datum (Absender umseitig, bitte nicht vergessen) Ort Unterschrift

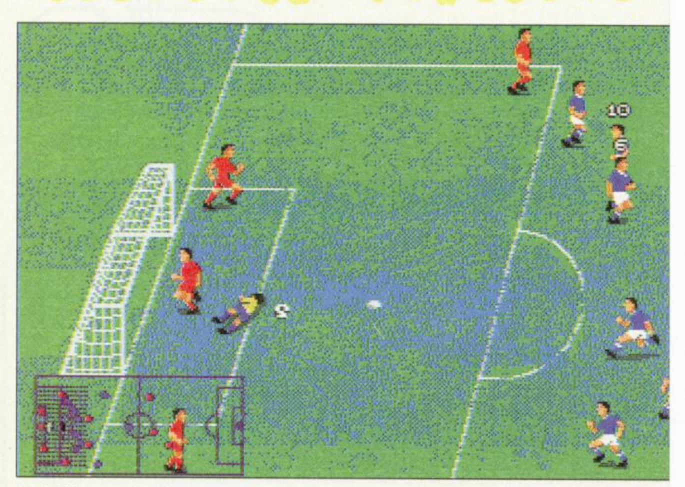
Die Sterne der Spieler

Wir halten Wort: Diesmal gibt's die einzige und wahre POWER-PLAY-Papierschwalben-Bastelanleitung – bitte beachten Sie die Zeichnung auf der Rückseite. Zuerst die Karte längsseitig in der Mitte knicken und wieder glätten (1). Die oberen Ecken links und rechts abknicken und an den Mittelknick angleichen (2). Nun die abgeknickten Ecken nochmals knicken (3). Und die doppeltgeknickten Ecken zum dritten Mal knicken (4) – jetzt nur noch gefühlvoll entfalten und die Papierschwalbe mit viel Schwung gen Sternenhimmel schicken.

Die Jungfrau auf einen Blick

Spielertyp:	Die Ordentliche
Element:	Erde
Planet:	Merkur
Lieblingsfarbe:	Weiß
Positive Eigenschaften:	Gründlich, bescheiden, aufmerksam,ehrlich
Negative Eigenschaften:	Pingelig, gehemmt, geizig furchtsam
Berühmte Jungfrauen	Angi Rottner, Karl Lagerfeld, Richard Gere Sophia Loren, Mutter Theresa
Typischer Jungfrauen-Spruch:	"Auch eine Jungfrau ist mal blau!"

Der Pate



Bei Nässe gleicht der Rasen eher einem Sumpf, denn einem Spielf

Lothar Matthäus

Die interaktive Fußballsimulation

Uns Lothar, Weltmeister und zweimaliger Weltfußballer, hat in letzter Zeit mit argen Popularitätsproblemen zu kämpfen. Derzeitiger Brötchengeber Bayern München und vor allem die Fans halten dem armen Mann nach jeder Niederlage Wehrkraftzersetzung vor, und Lothar stürzt, dank mangelnder Akzeptanz von einer Formkrise in die nächste. Allein die Familie inklusive Ehefrau Lolita richten den angeschlagenen Star wacker auf und stehen hinter ihm. Richtig so, denn warum soll ein Superstar nicht auch mal ein Formtief genießen. Zwischenzeitlich poliert Lothar Matthäus sein Image wieder auf und hat sich als Zielgruppe nun auch den Fußballnachwuchs auserkoren. Was lag da näher, als für ein Computerspiel Pate zu stehen? Bomico, Ocean und Herr Matthäus wurden sich schnell einig und erarbeiteten gemeinschaftli ein Fußballspiel mit de klangvollen Namen *Loth Matthäus – Die interakti Fußballsimulation.*

Zu Beginn habt Ihr d Wahl zwischen einem Freun schaftsspiel, einem Liga- u dem Europapokal-Modus. W will, darf einen Kumpel ei stöpseln und gegen od gemeinsam mit ihm um d Wette bolzen. An Mannscha ten stehen Euch die 93/94 Bundesliga-Teams und d Mannen namenhafter intern tionaler Teams zur Verfügun Nachdem Ihr Euch für Spie dauer, Taktik, Schwierigkeit grad, Platzbeschaffenheit u für eine von drei unterschie lichen Steuerungsmethode entschieden habt, wird ang pfiffen. Das Spielfeld läßt si wahlweise aus der Vogelpe spektive oder von der Sei betrachten. Je nach Steueru wird auf Knopfdruck gepaß

STANDINGS

GERMAN FIRST DIVISION

		PL	W	D	L	F	A	PT
8	SCHALKE	0	0	0	0	0	0	0
9	SAARBRUCKEN	0	0	0	0	0	0	0
10	NURNBERG	0	0	0	0	0	0	0
11	HAMBURG	0	0	0	0	0	0	0
12	BOCHUM	0	0	0	0	0	0	0
13	FRANKFURT	1	0	0	1	2	3	0
14	DRESDEN	1	0	0	1	1	2	0
15	LEVERKUSEN	1	0	0	1	1	3	0
16	MUNCHEN	1	0	0	1	32	66	0

BOCHUM VS NURNBERG
START MATCH FIXTURES EXIT

Bundesliga: Lothar Matthäus´ Hausmannschaft spielt sich bereits zu Beginn ans Ende



Mal mit mir: einem ganz

Jungfrau

24. August bis 23. September

Die Jungfrau entwirrt jedes Joystickkabel, entstaubt täglich ihr Mega Drive und bewahrt ihren Game Boy in einem "Carry Case" aus Hartplastik vor Kratzern. Mit anderen Worten: Die Jungfrau hat einen abnormen Ordnungsfimmel. Putzspiele stehen somit auch ganz, ganz oben im Spieleregal: Ob die Labyrinthreinigung *Pac Man* oder die Recycling-Oper *Eco Quest* – die virtuelle Säuberung ist für die Jungfrau ein Riesenspaß. Ansonsten stapeln sich in der heimischen Sammlung alle Spiele von Virgin Games – Jungfrauen halten eben zusammen. Ideologische Systemvorlieben hat die Jungfrau allerdings nicht; sie denkt nur praktisch: PCs sind mit ihren tausend Steckern, Kabeln und riesengroßen Tower-Gehäusen potentielle Staubfänger. Ein kleiner, kompakter Macintosh oder ein unkompliziertes Videospielsystem schmeckt dem Fleckenfeind Jungfrau schon eher. Das "Nintendo Cleaning Kit" ist daher das ultimative Geburtstagsgeschenk für die Jungfrau.

Was spielt die Jungfrau?

Amiga:	PacMania
Game Boy:	PacMania
Mega Drive:	Alien 3
MS-DOS:	–
Super Nintendo:	Alien 3

ASTRO-KARTEN Papierflieger NCC-1701

PP-Sternenschwalbe NCC-1701



Tel.: 0281 - 31641 o. 31642
Mo.-Fr. 10.00 bis 18.00 Uhr Versand

Ladenlokale: Softwarehouse
46483 Wesel - Dudelpassage - Dudel 8
47533 Kleve - Gasthausstr. 12
Ladenpreise variieren

Titel		PC	Amiga
Aces over Europe	DV	x69,95	
Betr. at Krondor	DV	x69,95	
Day of Tentacle	DV	74,95	
Dune 2	DV		57,95
Eye of the Behol.	DV	x79,95	
Freddy Pharkas	DV	x64,95	

Titel		PC	Amiga
Goal	DV	x59,95	49,95
Jurassic Park	DV		x54,95
Jurassic Ami 1200	DV		x59,95
Lothar Matthäus	DV	x64,95	x59,95
Might&Magic 5	DV	x79,95	
Patriot	DA	79,95	

Titel		PC	Amiga
Pirates Gold	DV	x84,95	
Prince of Persia 2	DA	67,95	
Protostar	DV	x79,95	
Star Trek	DV	79,95	x69,95
Syndicate	DV	77,95	59,95
War in the Gulf	DV	72,95	69,95

Und hier ein Auszug aus unserer Versandliste

Titel		PC	Amiga
1869	DV	74,95	69,95
A - Train	DV	89,95	77,95
A - Train Constr.	DV		42,95
Airbus Europa	DA	69,95	69,95
Airbus Amerika	DA	79,95	79,95
Alienbreed	DA	x64,95	
Alone in the Dark	DV	89,95	
Arabien Nights	DV		59,95
Archer McL. Pool	DA	x59,95	49,95
B-17 Flying Fortr.	DA	89,95	67,95
Bazooka Sue	DV	x79,95	x79,95
Beauty and Beast	DV	79,95	
Blaster	DA		x49,95
Blue Force	DV	x79,95	
Body Blows	DA	x64,95	49,95
Bug Bomber	DA	59,95	57,95
Bund.Manag. 2.0	DV	62,95	62,95
Burning Steel	DV	77,95	
Burn.Steel USA	DV	34,95	
Burn.Steel Schif.	DV	34,95	
Burning Editor	DV	x34,95	
Burntime	DV	x79,95	x69,95
Buzz Aldr. Race	DA	79,95	
Campaign	DV	79,95	69,95
Campaign Data	DV	42,95	42,95
Chaos Engine	DA		49,95
Comanche	DV	82,95	
Comanche Data	DV	49,95	
Cyber Race	DA		x79,95
Das schw. Auge	DV	74,95	69,95
Das schw. Auge 2	DV	i.V.	i.V.
Der Patrizier	DV	77,95	67,95
Desert Strike	DA		57,95
Dog Fight	DA	89,95	
Eish. Manager	DV	74,95	69,95

Titel		PC	Amiga
Elysium	DV	67,95	x57,95
Erben des Throns	DV	77,95	59,95
Fallen Empire	DV	84,95	79,95
Flies Att. on Earth	DV	79,95	67,95
Flashback	DV	67,95	62,95
Form. 1 Grand Pr.	DA	84,95	69,95
Global Gladiators	DA		x54,95
Gobliins 3	DV	i.V	i.V.
Gunship 2000	DA	84,95	62,95
Hanniball	DV	79,95	67,95
History Line 14-18	DV	77,95	77,95
Humans Race	DV	54,95	54,95
Indy 4 Adventure	DV	82,95	77,95
Ishar 2	DV	59,95	54,95
Inca	DV	89,95	
Jordan in Flight	DA	72,95	
KGB	DV	62,95	49,95
Kings Quest 6	DV	79,95	
Lands of Lore	DV	x59,95	
Legacy	DV	89,95	
Legend of Kyrand.	DV	64,95	59,95
Lemmings 2	DA	79,95	62,95
Lionheart	DA		52,95
Lost Vikings	DV	77,95	67,95
MC Donalds Land	DA	x64,95	
Morph	DA		49,95
Nicky Boom 2	DA		59,95
One Step Beyond	DA	x54,95	x54,95
Pinball Dreams	DA	59,95	
Ragnarok	DV	87,95	x79,95
Reach for t. Skies	DA	62,95	57,95
Return of Phant.	DV	x89,95	
Ringworld	EV	49,95	
Sens. Soccer 92/93	DV	59,95	49,95
Sim Ant	DV	79,95	79,95

Titel		PC	Amiga
Sim City Deluxe	DA	82,95	x82,95
Sim Earth	DV	87,95	79,95
Sim Life	DV	79,95	
Space Hulk	DA	79,95	x64,95
Streetfighter 2	DA	x54,95	49,95
Strike Command.			
und Speech	DA	119,95	
Strike Command.	DA	84,95	
StrikeCom.Speech	DA	39,95	
Stunt Island	DV	89,95	
Superfrog	DV		49,95
Take a Break	DA	x69,95	
Tornado	DA	77,95	x59,95
Transarctica	DV	57,95	54,95
Traps`n Treasure	DA		64,95
Turrican 3	?		i.V.
Twilight 2000	DV	89,95	
Ultima 7 Part 2	DA	77,95	
Veil of Darkness	DV	77,95	
Walker	DA		62,95
Whales Voyage	DV	72,95	59,95
Wizardry 7	DV	86,95	i.V.
Yo ! Jo	DA		59,95
X - Wing und			
X-Wing Data	DA	119,95	
X -Wing	DA	79,95	
X - Wing Data	DA	42,95	
CD - ROM			
7th Guest	DA	119,95	
Day of Tentacle	DA	79,95	
Der Patrizier	DV	82,95	
Inca	DV	109,95	
Kings Quest 5	DA	79,95	
Kings Quest 6	DA	79,95	
Space Quest 4	DA	79,95	

DV = Spiel und Anleitung deutsch / DA = deutsche Anleitung / EV = englische Version / i.V. = in Vorbereitung

Die mit x gekennzeichneten Titel waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig
Preisliste für Amiga / PC / CD - Rom kostenlos anfordern -Atari ST nur auf Anfrage
Liefer und Zahlungsbedingungen 1. Nachnahme 9,00 DM zzgl. Nachnahmegebühr
2. Vorkasse 5,50 DM
Druckfehler vorbehalten 3. Ausland nur Vorkasse 18,00 DM



Gobliiins

Kaum ein anderes europäisches Softwarehaus setzt seine Produkte qualitativ so hochwertig auf CD um, wie Coktel Vision. Allerliebste CD-Musik und Sprachausgabe gehören zum Standard. Coktel Visions erstes wirklich erfolgreiches Produkt *Gobliiins*, ist nach *Inca* die zweite Umsetzung, die den Titel CD-ROM-Spiel verdient. Spielerisch hat sich dabei nichts verändert. Ihr hetzt immer noch zu dritt dem Zauberer Niak hinterher, auf daß er Eurem kranken König helfe. So habt Ihr von Raum zu Raum die unterschiedlichsten Rätsel zu lösen und dabei die Begabungen der drei Kobolde richtig zu kombinieren. Der große Unterschied zur Originalversion und zu manch anderen CD-ROM-Produkten ist der Sound: Aus den Lautsprechern weht uns CD-Musik erster Güte entgegen. So hat jeder Raum sein eigenes atmosphärisches Musikstück, und in den Zwischensequenzen hören wir gar deutsche Sprachausgabe. Wer den ersten *Gobliiins*-Teil 1992 verpaßt hat, muß sich die Scheibe zulegen – allein die geniale Musik ist das Geld wert. *kn*



Genre: Denkspiel

Hersteller: Coktel Vision

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Coktel Vision

CD-ROM 73%

Grafik: 70% Sound: 83%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286/12 MHz,640 KB, VGA CD-ROM

Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Proaudio

Bereits erschienen: PC, Amiga



Flashback

Der brave Bürger Conrad Hart, seines Zeichens Agent für galaktische Untersuchungen, macht eine unangenehme Entdeckung: Mit Hilfe seines selbstgebastelten Molekulardichteanalysators stolpert er über einige komprimierte Zeitgenossen, die sich als eindeutig nicht menschlichen Ursprungs entpuppen. Nachdem er versuchte, die Alien-Unterwanderung zu stoppen, geschieht das kaum Faßbare: Ein Killerkommando entführt den Helden, um ihm bei einer Gehirnwäsche das Mütchen zu kühlen. Doch bevor sich die Pforten der Psychiatrie hinter Conrad schließen, schwingt er sich todesmutig auf ein Raummotorad, schnappt sich die nächstbeste Laserpistole und ergreift die Flucht. Allein, verlassen und ziemlich ahnungslos, findet sich Conrad im Dschungel wieder. Aus seinem allwissenden Holowürfel erfährt er, daß er sich bei einem Freund melden muß. Zahlreiche Fallen und Hindernisse muß Conrad überwinden, um in die Zivilisation zurückzukehren und den Aliensskandal aufzudecken. Die mit schnucklichen Rätseln angereicherte Jump'n'Run-Atmosphäre gleicht der Amigaversion wie eine Banane der anderen. Allerdings darf Conrad nun in 256 Farben durch den Urwald hopsen, was sich angenehm in seinem Teint bemerkbar macht. Leider wurde an der chaotischen Steuerung nichts geändert: Tastaturspielern rollen sich nach einigen Sprüngen die Fingernägel auf. Ein guter Joystick ist unerläßlich. Trotzdem gehört *Flashback* zu den besten Tüftel-Jump'n'Runs, die je über PC-Monitore flimmerten. *cd*

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: U.S. Gold

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Traumfabrik

MS-DOS 77%

Grafik: 71% Sound: 56%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 286/12 MHz, VGA, 640 KB, Festplatte7 MByte

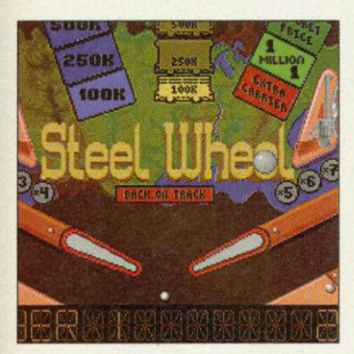
Unterstützt: Soundblaster, Roland

Bereits erschienen: MD, Amiga



Pinball Dreams

Nachdem die Blondschöpfe von 21th Century Entertainment mit *Pinball Dreams* und *Pinball Fantasies* zwei hervorragende Amiga-Flipperautomaten auf die Beine stellten, war nun endlich die Zeit für eine PC-Umsetzung reif. Um sich bei dieser Angelegenheit keine grauen Haare zu holen, wurde die Sache kurzerhand außer Haus gegeben. So kam es wie es kommen mußte, denn anscheinend jagte ein minderbemitteltes Programmierteam die Daten durch einen Amiga-PC-Konverter. Außer dem Originalspieldesign finden sich sogar die echten Amiga-Musik-Module in der Directory wieder. Es wundert also keinen, daß sich *Pinball Dreams* auf einem musikalischen Alptraumniveau bewegt. Doch richtig sauer stößt dem Flipperfan die seltsame Kugelphysik auf. Gerechtigkeitshalber muß erwähnt werden, daß das Vertikalscrolling gut gelungen ist. Mit den bekannten vier Flippern, einer durchschnittlichen Musik und einer merkwürdigen Kugelphysik empfiehlt sich die PC-Version nur dem aufgeschlossenen 21st Century-Fan. *cd*



Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: 21st Century Ent.
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Traumfabrik

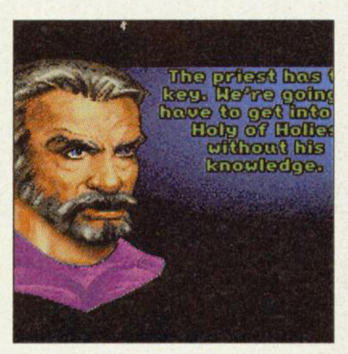
MS-DOS 64%

Grafik: 73% Sound: 41%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286/12MHz, VGA, 640 KB, Festplatte 4 MB
Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Roland
Bereits erschienen: Amiga, GB



Ringworld

Larry Nivens *Ringwelt*-Bücher gehören zu den Klassikern des Sf-Genres. Kein Wunder also, daß sich eine Softwarefirma – in diesem Fall die Ex-Sierra-Programmierercrew Tsunami – dieses Lizenzhäppchen unter den Nagel riß, um ein Computerspiel mit dem Namen der *Ringwelt* zu schmücken. Mit *Ringworld: Revenge of the Patriarch*, lockte Tsunami allerdings keinen Space-Abenteurer aus der Luftschleuse. Dürftige Puzzles, Patzer bei der Benutzerführung und ein viel zu niedriger Schwierigkeitsgrad disqualifizierten *Ringworld* schon in der *POWER PLAY 5/93*. Jetzt gibt's das gleiche Programm auf CD. Dies schont jedoch nur die Festplatte, aber nicht Eure Nerven. Denn an der Silberling-Fassung hat sich rein gar nichts geändert. Weder Grafik, noch Sound wurden entsprechend aufgebohrt, das Manko der Benutzerführung blieb unangetastet. Dem Adventure hilft auch der Originalroman nicht auf die Sprünge, der freundlicherweise der Spieleschachtel beiliegt. Aber den Lesespaß könnt Ihr auch deutlich preiswerter haben. *mh*



Genre: Adventure
Hersteller: Tsunami
Zirka-Preis: 130 Mark
Testmuster: Tsunami

CD-ROM 48%

Grafik: 56% Sound: 40%
Schwierigkeit: leicht
Minimal: 386 SX/16 MHz, VGA, Maus, CD-ROM
Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Roland
Bereits erschienen: MS-DOS

Silicon Graphics

DIE HÄRTE

Profis wollen nur das Beste. Ob es die Spezialeffekte für "Jurassic Park" oder "Terminator 2" sind oder eine besonders coole Introsequenz. – Meist sitzt der Zeichenkünstler an einer sündhaft teuren Workstation von Silicon Graphics Inc. und schwelgt in 16 Millionen Farben und 1280 x 1024 Pixeln. Daß auf diesen Grafikwundern auch phantastische Spiele laufen, wissen dagegen die wenigsten.

Der Name Silicon Graphics genießt unter Computerkünstlern einen Ruf wie Donnerhall. Ob AutoCAD-Anwender, Multimedia-Entwickler oder Designer, Computer der Silicon Graphics Familie sind für viele das Nonplusultra. Schon die reinen Leistungsdaten bringen jeden Computerfreak an den Rand des neuronalen Systemabsturzes: Ein 64-Bit-RISC-Prozessor (mit 100 bzw. 150 MHz getaktet), standardmäßig mit 64 MB Ram bestückt, eine Festplatte mit 2.9 GigaByte und ein 21-Zoll-Monitor mit einer Auflösung von 1280 x 1024 Pixeln, True Color (16,7 Millionen Farben) blasen den glücklichen Anwender direkt ins Computernirvana. Natürlich immer vorausgesetzt, man verfügt über das nötige Kleingeld. Für das leistungsschwächste Computer-Modell von Silicon Graphics darf man schon an die 15000 Mark berappen, weiter nach oben sind praktisch keine Grenzen gesetzt. Ambitionierte Anwender können leicht 1 Million Mark anlegen.

Schon durch diese finanziellen Hürden ist der Kreis der Benutzer arg eingeschränkt. So werkeln z.B. die Intro-Bastler von Sierra an einer "Iris INDIGO" von Silicon Graphics und auch bei "Industrial Light & Magic", der Special Effects Division von Lucas Film schwört man auf so eine Workstation. Weiterhin erstellen Grafiker bei Psygnosis und DID ihre Intros auf SGI-Maschinen. Kein Wunder also, daß die Nachfrage nach einfachen Spielen für solche Rechner eher begrenzt ist. Deshalb gibt es auch nur ein einziges Programm, das auf "normale" Weise für die SG-Workstations vertrieben wird: das gute alte *Sim City* von Maxis. Alle anderen Spiele sind Public Domain. Das muß nun nicht heißen, daß es sich hier um alte Kamellen und Langweiler handelt. Im Gegenteil: Die meisten dieser Spiele nutzen die Hardware aufs beste aus und bie-



Fliegen völlig unbeschwert: Auf den SGI's wird die Rechenpower aus den vollen geschöpft

Arachnophobia: In ARX kommen Kammerjäger auf ihre Kosten und dürfen die virtuelle Klatsche schwingen

Madonna ist nun auch stimmlich sehenswert – Amesh visualisiert Geräusche



X-Windows zum Anfassen: Bunt, schnell und wirklich multitaskingfähig – die Benutzeroberfläche der SGI läßt keine Wünsche offen

ten einen kleinen Ausblick auf die Zukunft der elektronischen Unterhaltung.

SGI Flight Simulator

Das immer noch eindrucksvollste Spiel ist der *SGI Flight Simulator*. Bevor Ihr dieses Program startet, solltet Ihr Euch lieber anschnallen. – Die Grafik ist so atemberaubend, daß man oft nur staunend vor dem Monitor sitzt und dabei ganz vergißt das Flugzeug zu steuern. Der "Flight" nutzt den ganzen Bildschirm (1280 x 1024) und läuft im True Color-Farbmodus mit 16,7 Millionen Farben. Trotz der Tausenden von Berechnungen, die der Computer ununterbrochen zu machen hat, rast die Grafik unglaublich schnell und butterweich über den Bildschirm. – Kein Ruckeln, keine Pausen.

Des Rätsels Lösung: Ein superschneller Grafik-Bus. In diesen High-End-Workstations findet der eigens von SGI entwickelte "GIO-Bus" Verwendung. Seit einer Weile kommt sogar der "GIO2" zum Einsatz, mit dem Transfer-Raten von 266 MByte/s möglich sind. Wenn man bedenkt, daß ein MS-DOS PC mit der neuesten Local-Bus Technologie durchschnittlich 66 MByte/s umschaufeln kann, wird einem schnell klar: Hier gelten ganz andere Dimensionen.

Natürlich hat der *SGI Flight Simulator* auch spielerisch einiges zu bieten. Da das Betriebssystem von vorneherein dafür ausgelegt ist, daß mehrere Workstations im Netz zusammengeschlossen werden, können natürlich auch beliebig viele Spieler an einem Luftkampf teilnehmen. Sind gerade keine menschlichen Herausforderer zur Hand, zeichnet man einfach seine eigenen Flugmanöver in einer Datei auf. Diese Datei dient dann als Grundlage für die nächste Flugsession: Man fliegt hinter der eigenen Maschine her und kämpft sozusagen gegen sich selbst. Dies zeichnet man dann wieder auf und fügt noch beliebig viele weitere Flugzeuge hinzu. Apropos Flugzeuge: Insgesamt stehen derer acht zur Wahl. Von Passagiermaschinen (B747, B727, Cessna) über eine Maschine aus dem 2. Weltkrieg (P83) bis zu modernen Kampfflugzeugen (F16, F18, F14D) ist alles vertreten. Natürlich besitzt jede der Maschinen ein komplett anderes Flugverhalten. Jeder Flieger setzt sich aus mehreren tausend Polygonen zusammen. Anders als bei 3D-Bitmap-Grafiken (etwa *Wing Commander*) zerfallen sie sogar aus allernächster Nähe nicht in ihre einzelnen Pixel.

Im direkten Vorbeiflug kann man sogar die Piloten im Innern des Cockpits bewundern. Trotzdem handelt es sich nicht um ein MByte schweres Programm, das von einer riesigen Programmier-Crew entwickelt wurde. Im Gegenteil: Der *SGI Flight Simulator* belegt gerade mal 700 KByte auf der Festplatte und wurde in relativ kurzer Zeit von einem

Jenseits des Supercomputers

Es scheint abstrakt, aber in Sachen Rechenpower haben Silicon Graphics Workstations das Ende der Fahnenstange noch längst nicht erreicht. So denkt ein großer Autohersteller zum Beispiel daran, die Crash-Simulation in Echtzeit ablaufen zu lassen. Eine SGI-Workstation ist damit gnadenlos überfordert und bedarf eines kräftigen Beistandes. Diesen Beistand finden Industriekonzerne und

Parsytec GC-2: Mit 256 parallel geschalteten T-9000-Prozessoren bleiben Waitstates außen vor

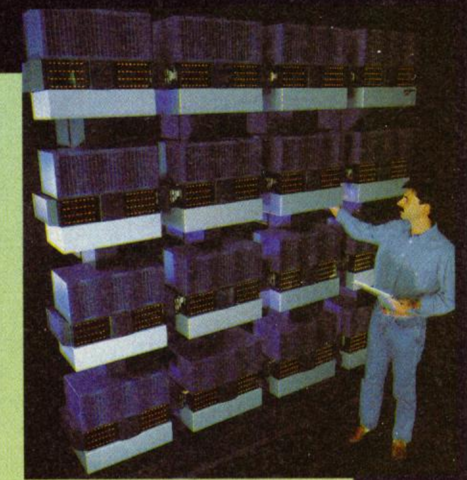
Universitäten immer häufiger in den sogenannten MPP-Rechnern ("massiv parallel processing"). Diese Rechner bestehen aus einer bestimmten Anzahl Prozessoren, die sich die Rechenarbeit regelrecht teilen. Die MPP-Rechner funktionieren dabei als riesengroße Rechenknechte, die PC's, Mac's oder Workstations rechenintensive Vorgänge abnehmen. Die magische Zahl bei den Parallelmonstern liegt, man sollte es kaum glauben, bei einem TerraFlop (zum Vergleich: Die größte SGI Indigo macht 70 MegaFlops).

Die Aachener Firma Parsytec ist Deutschlands einziger MPP-Hersteller und stützt sich dabei vor allem auf die X-Plorer und GC-Serie. Sind die Parsytec X-Plorer mit ihren 8 bis 16 Prozessoren noch eher für den "Heimanwender" geeignet, bietet schon die kleinste GC-Einheit 64, die größte 16384 wassergekühlte Prozessoren. Selbst eine 64000-Prozessor-Maschine ist praktisch herstellbar und würde dabei mehr als ein TerraFlop erreichen – nur will sie bis heute noch niemand haben.

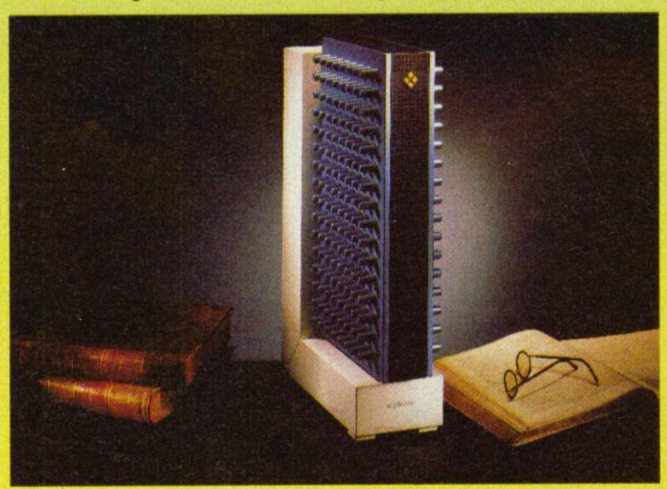
In den Parsytec-Gräten stecken Inmos IMS T9000-Prozessoren. Diese Transputer sind reine RISC-Prozessoren, die gegenüber "normalen" Prozessoren den Vorteil haben, daß sie neben eigenem 32-Bit-Prozessor, 16K-Cache und 64-Bit Floating-Point-Einheit auch einen Kommunikationsprozessor an Bord haben. Mit dieser Einheit wird das Hauptproblem der MPP-Rechner fast bedeutungslos: Die Interaktion zwischen den Prozessoren. Viele MPP-Einheiten mit "konventionellen" Prozessoren (z.B. 68000er Serie) benötigen im Gegensatz dazu für jeden Prozessor einen zweiten, der sich ausschließlich mit dem Datenfluß beschäftigt. Der T9000 wird mit 50 MHz getaktet und erreicht dabei eine Peak Perfomance von 400 MIPS, 25 MFlops und 8 x 100 MBits/s.

Wozu werden nun diese Geräte benötigt? An erster Stelle stehen natürlich Wissenschaft und Industrie. Rechenaufwendige Strömungssimulationen und Anlagenoptimierung sind dabei die häufigsten Anwendungsgebiete. Wie aufwendig diese Operationen sind, macht ein Beispiel aus den sogenannten "Grand Challenges" klar. Die "Grand Challenges" sind heute nicht mehr konventionell lösbare Aufgaben. Dazu gehört zum Beispiel die Wettervorhersage. Es ist theoretisch und praktisch durchaus möglich, das Wetter von Morgen mit einem Rechner fast exakt vorherzusagen. Das große Problem dabei ist, daß die Simulation der atmosphärischen Strömungen immense Rechenleistungen voraussetzen. Was nützt also die Berechnung des morgigen Wetters, wenn ein Riesenrechner 1 Woche daran arbeitet?

Die Zukunft gehört also den zur Zeit schnellsten Rechnern der Welt, den massiv-parallelen Rechnersystemen, die fast uneingeschränkt ausgebaut werden und so selbst komplizierteste Aufgaben in Sekundenbruchteilen lösen können. Zur Zeit sind diese Geräte, schon aus finanziellen Gründen, ausschließlich der Wissenschaft und Technik vorbehalten. Optimale Bedingungen würden sie allerdings auch in Virtual-Reality-Anwendungen finden. Daß damit die Verbindung zur multimedialen Unterhaltung geschlossen ist, liegt auf der Hand. *kn*



Wie in einem Legobaukasten geht es im GC-3 zu – mit 1024 Prozessoren geht der Uni Paderborn nie die Luft aus

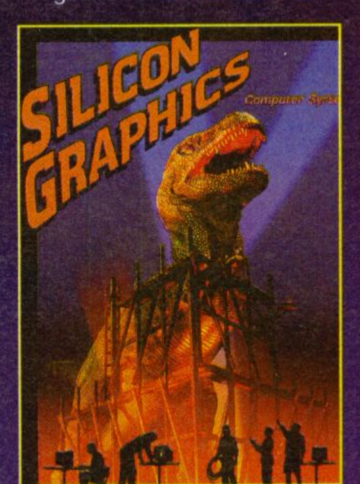


Xplorer fliegen nicht nur durchs All – der MPP-Rechner für den Heimgebrauch

einzigen Programmierer entwickelt. Es ist nicht nötig, erst selbst aufwendige 3-D-Routinen zu entwickeln, diese werden bereits als Bibliothek mitgeliefert. Für zusätzlichen Geschwindigkeitsschub sorgen spezielle Chips, die nur die Schatten der Objekte oder die Effekte einer zusätzlichen Lichtquelle ausrechnen. Der Hauptprozessor wird dafür kaum in Anspruch genommen.

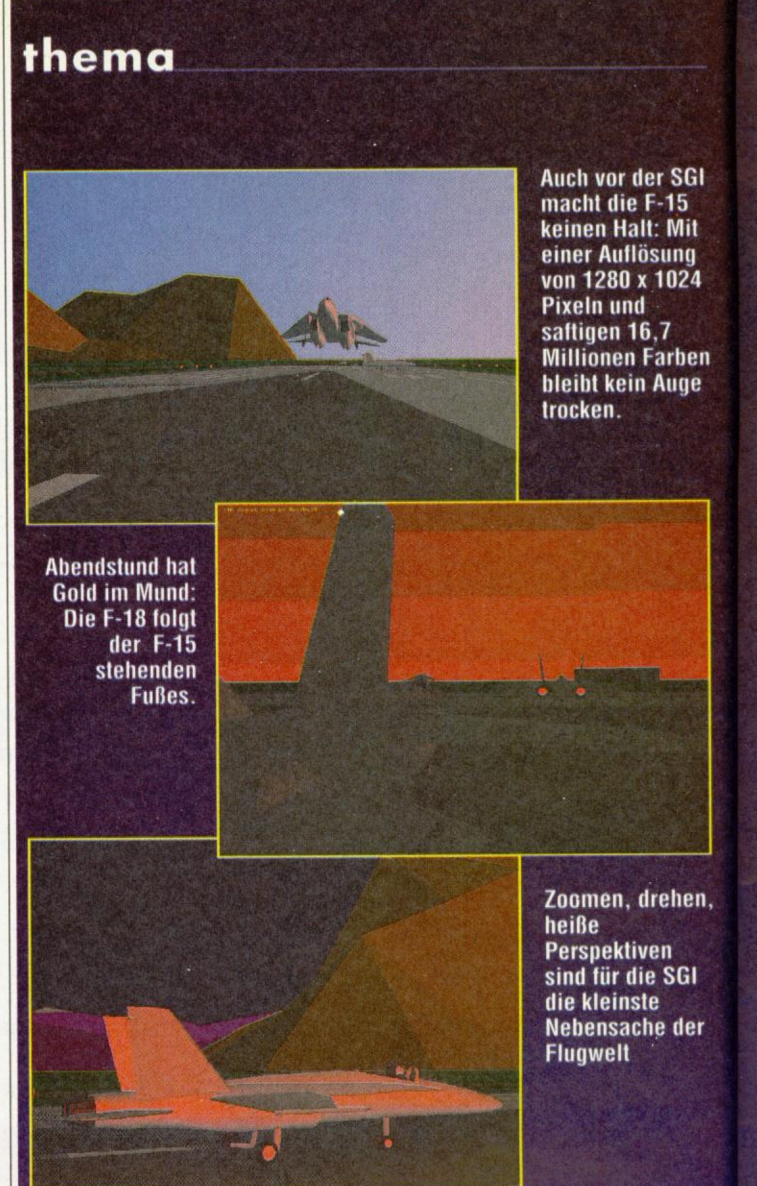
Backseat Driver

Bodenlose Flüge durch den virtuellen Computerhimmel sind nicht jedermanns Sache. Zur Abwechslung darf man sich hinter das Steuer des *Backseat Driver* setzen und im Stil von *Race Drivin* oder *4D Sports Driving* einen Flitzer möglichst unbeschadet über



Ohne die Grafikpower der SGI würden die Dinos noch in der Urzeit schmoren

einen Parcours bringen. Schon an diesem Programm sind die Sound-Samples. Schon die einfachsten Modelle der Silicon Graphics Workstations haben einen DSP eingebaut, mit dem man 16-Bit-Stereo-Sound mit bis zu 48 kHz wiedergeben und einspielen kann. Man kann sich vorstellen, daß der *Backseat Driver* hier einiges zu bieten hat. Vom Anlassergeräusch bis zum markerschütternden Reifenquietschen wurde so ziemlich alles digitalisiert, was am Auto Töne macht. Ein mitgeliefertes Editor-Programm sorgt für zusätzliche Kurzweil. Ihr könnt Eure eigenen Strecken entwerfen und das Aussehen der Flitzer beliebig verändern.



Auch vor der SGI macht die F-15 keinen Halt: Mit einer Auflösung von 1280 x 1024 Pixeln und saftigen 16,7 Millionen Farben bleibt kein Auge trocken.

Abendstund hat Gold im Mund: Die F-18 folgt der F-15 stehenden Fußes.

Zoomen, drehen, heiße Perspektiven sind für die SGI die kleinste Nebensache der Flugwelt

Arena

Spiele im Netzwerk sind in und Kampfroboter sind in – die Synthese heißt *Arena*. In diesem Spiel steuert Ihr einen "Battelmech" über eine riesige dreidimensionale Kampfarena und liefert Euch mit den Netzwerkkollegen in einem Labyrinth heiße Zweikämpfe und Massenduelle. Fehlen die Mitspieler, dann übernimmt der Computer die Rolle der Gegner. Inzwischen ist eine grafisch- und spielerisch weiter aufgebohrte Version namens *Arx* erschienen. Müßig zu erwähnen, daß auch *Arx* eine Menge Sound-Samples bietet.

Wer noch realistischer mit seinem Computer interagieren möchte, landet schnell beim arg strapazierten Begriff "Virtual Reality". Was uns hier nicht schon alles als virtuelle Realität untergejubelt wurde, entpuppt sich bei genauerer Betrachtung schnell als Vektor-



Für den 3-D-Designer IRIS-Inventor ist selbst das Spiel der Spiele kein Problem

simpelspielchen. Wen wundert's, daß auch hier die Silicon Graphics Workstations deutlich mehr zu bieten haben.

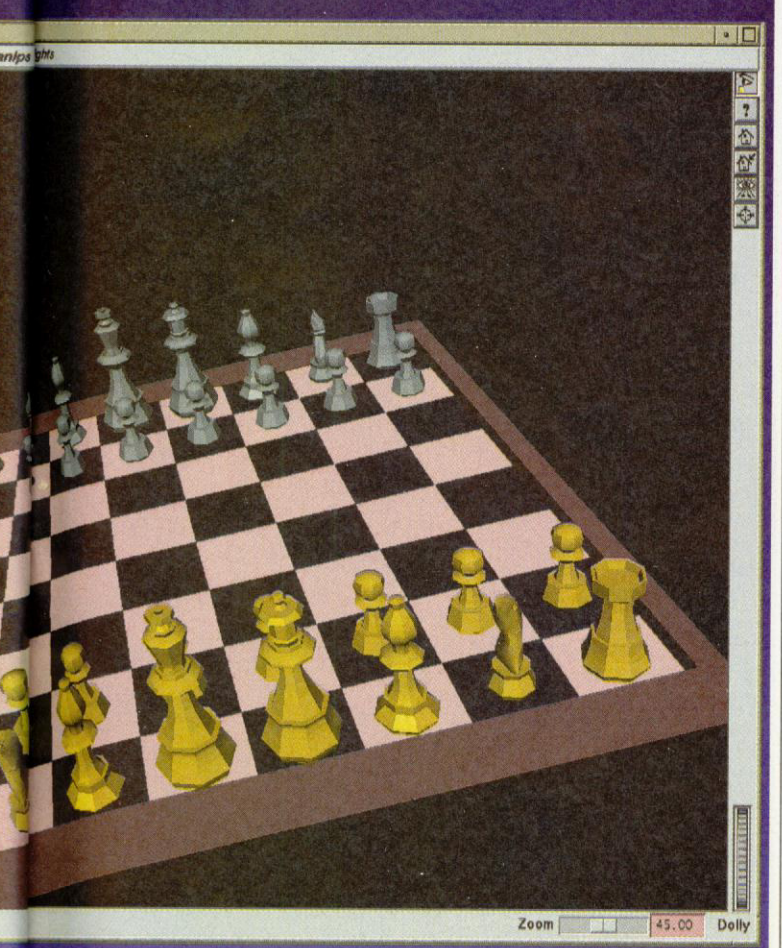
Dive

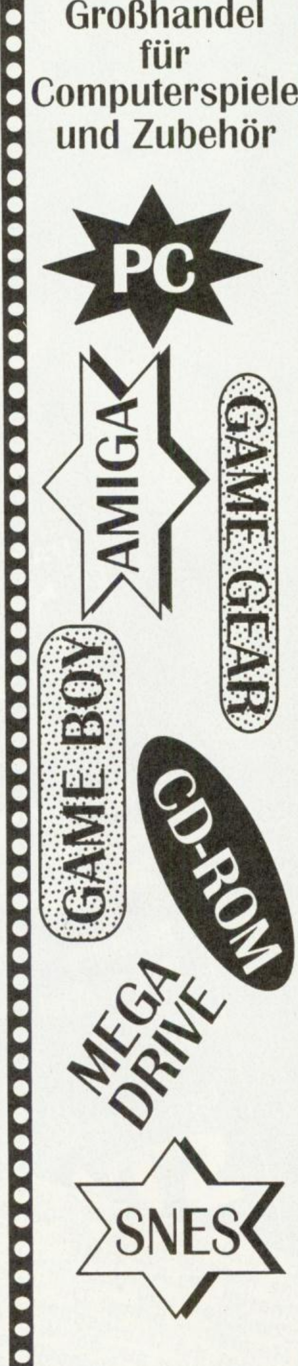
Neben diversen (nicht gerade preiswerten) Hardwarelösungen ist seit kurzem auch das kostenlose Softwarepaket *DIVE* erhältlich. Das Spielprinzip dieses ausgewachsenen Virtual-Reality-Systems ist denkbar einfach: Ihr erkundet eine imaginäre Landschaft. Dort sind Portale und Türen versteckt, die wieder zu anderen Computerwelten führen und so weiter. So banal das klingen mag, es macht unheimlich viel Spaß. Selbstverständlich kann man auch eigene, neue Landschaften oder ganze Welten zusammenbasteln. Daneben ist es möglich, einzelne Objekte zu bewegen und kleinere Aufgaben in die virtuelle Welt einzubauen. Mit etwas Geduld und viel Phantasie ist es so möglich, sein eigenes Rollenspiel oder Adventure zu basteln. Die bereits fertige mitgelieferte Welt zeigt einige der unbegrenzten Möglichkeiten auf. So darf der gestreßte Spieler in einem virtuellen Schwimmbecken planschen oder in einer surrealen Welt auf Entdeckungsreise gehen.

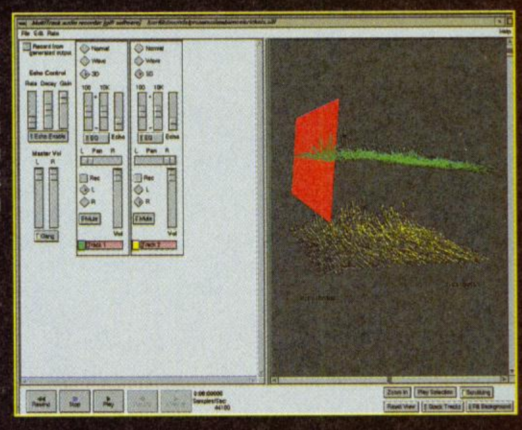
Natürlich unterstützt das Programm eine ganze Reihe von Ein- und Ausgabegeräten. Sparsame User benutzen zur Ausgabe nur den Monitor und zur Eingabe die Maus. – Das virtuelle "Feeling" kommt hierbei aber kaum auf. Interessant wird's, wenn Ihr Cyberspace-Equipment bei der Hand habt. Mit Datenhandschuh und 3-D-Brille wird die *DIVE*-Welt erst richtig schön. Natürlich hat das Programm auch Multiplayer-Routinen eingebaut. So kann man z.B. mit der Kollegin, die im Zimmer nebenan ebenfalls an einem SGI Computer sitzt, einen kleinen Abstecher in die virtuelle Sauna wagen (und noch einiges mehr).

SGI Space Simulator

Wem nach soviel Imagination der Sinn nach handfester physikalischer Kost steht, setzt sich hinter die Kontrollen des *Space Simulator*. Das Programm ist ein besonderes Leckerli für astronomisch Interessierte. Das Ganze funktioniert als eine Art "Erkunde den Weltraum"-Spiel. Der Spieler wird mit einem Raumschiff







Auf Bernsteins Spuren: In MTRACK (MultiTracker) dürft Ihr den digitalen Taktstock schwingen

irgendwo in unserem Sonnensystem ausgesetzt und darf nun nach Herzenslust durch das All düsen. Ihr bewundert die Planetenbahnen, schwenkt in den Orbit der einzelnen Himmelskörper und könnt von dort aus in aller Ruhe die Kontinente und Meere bewundern. Im Zeitraffer könnt Ihr die Planeten auf ihren Bahnen bewegen und Euch viele Sternenkonstellationen genauer ansehen. Habt Ihr Euch im Weltall verlaufen, schältet Ihr einfach den Autopiloten ein, der Euch sicher zur Mutter Erde zurück navigiert.



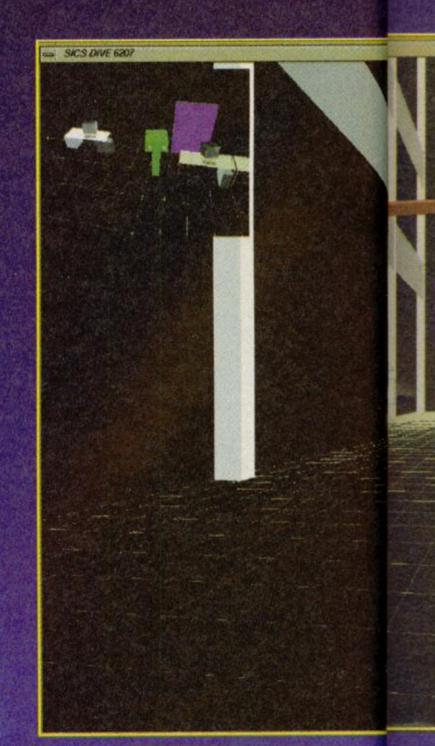
Ohne Strömungssimulation keine Wettervorhersage

Das Ende der Fahnenstange

Wer jetzt, angesteckt von der Spieleeuphorie, gleich bei der SGI Hotline anruft, um seine persöhnliche Workstation zu bestellen, dem müssen wir leider einen herben Dämpfer aufsetzen.

Zwar sind die einfacheren Modelle (z.B. die Indigo) schon zu Preisen ab 15000 Mark erhältlich, für eine Spielemaschine sind solche Summen aber völlig indiskutabel. Selbst wenn Ihr Großverdiener seid, sollte man vom Kauf absehen. Denn, was viele vergessen: Je mehr Power der Rechner hat, desto schwieriger wird es, diese Kraft unter Kontrolle zu halten. Das heißt, daß das System-Management einer solchen Maschine auf jeden Fall langjähriger Computererfahrung bedarf. Das SGI Betriebssystem ist ein Derivat von UNIX. Für die grafische Benutzeroberfläche kommen die Programm-Pakete MOTIF und X-Windows zum Einsatz. Wem dies nichts sagt, der sollte lieber gleich die Finger von Silicon Graphics-Rechnern lassen. Zwar sind diese Systeme jedem MS-Windows, AmigaDOS oder TOS überlegen, die Einarbeitungszeit beträgt jedoch mehrere Jahre. Wenn die Zeit für die großflächige Verbreitung solcher Rechner reif ist, wird aber sicher auch ein anwenderfreundlicheres Betriebssystem zu Verfügung stehen.

Im Moment werden solche Rechner für professionelle, ernsthafte Anwendungen genutzt. Sie kommen zum Beispiel bei Autoherstellern beim Testen neuer Sicherheitssysteme zum Einsatz. Dazu werden die Crash-Dummies als 3-D-

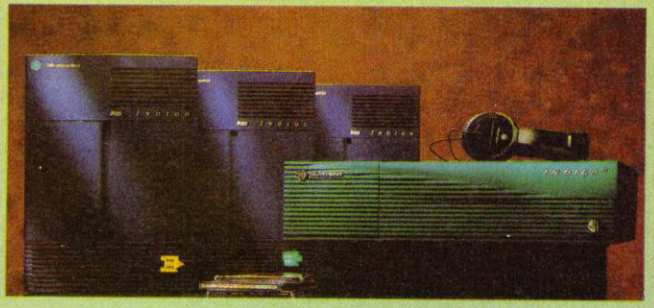


Dive: Die Eingangshalle eines Bürogebäudes gibt sich eher schlicht

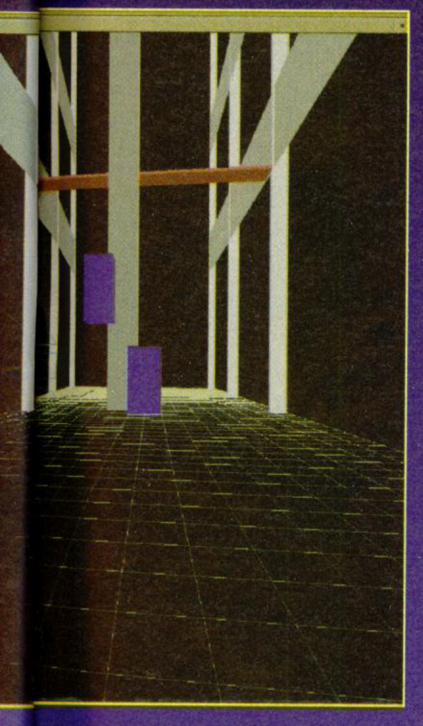
Produktlinie

Die Silicon Graphics Workstations sind in vier Basismodellen erhältlich. Die einfachste Ausführung ist die "Indigo", danach kommen die "Indigo2", die "Crimson" und die "Onyx". Alle Modelle sind natürlich in unterschiedlichen Versionen erhältlich, die sich in Farbdarstellung, Auflösung und Rechengeschwindigkeit unterscheiden. Alle Computer verwenden einen RISC-Prozessor, den es ebenfalls in drei Ausführungen gibt. Die beste ist ein, mit 150 MHz getakteter R4400. Das Betriebssystem der Rechner umfaßt ein riesiges Bündel an Paketen, Utilities und Demos. Die Festplatte muß deshalb mindestens 300 MB groß sein, besser ist ein GByte. Disketten werden gar nicht mehr verwendet, sondern nur noch DAT-Kassetten und CDs. In den Basiskonfigurationen verfügen die Rechner über einen Speicher zwischen 16 bis 64 MByte-RAM, das Ganze läßt sich problemlos auf ein paar hundert MB aufrüsten. Die Preise für die kleineren Rechner bewegen sich ungefähr zwischen 15000 Mark und 200000 Mark, für das teuerste Modell legt man bis zu 1 Million Mark an.

Wer sich ausführlicher über die Workstations ins Bild setzen will, kann schon mal Informationsmaterial bei Silicon Graphics Inc. Express unter der Telefonnummer 0130/811011 anfordern. Dort kann man sich auch gleich über den letzten Schrei, die Workstation "Indy" schlau machen. Diese Maschine soll im Herbst 1993 zu einem relativ günstigen Preis auf den Markt kommen und ist serienmäßig mit einer Video-Kamera und ISDN-Anschlüssen ausgestattet.



Die IRIS-Indigo Produktlinie stellt sich zum Familienfoto



Modelle am Computer erstellt, dann in das 3-D-Auto gesetzt und gegen einen 3-D-Wand geschleudert. Die Firmen sparen durch solche Computer-Simulationen inzwischen eine Menge Geld. Andere Einsatzbereiche erschließen sich bei Fernsehsendern, Architekturbüros oder Forschungsinstituten, die physikalische, chemische und geowissenschaftliche Vorgänge simulieren wollen.

Otto Normal-Spielern bleibt nur der Gang zu einer Computermesse, wie z.B. der CeBIT und der Besuch des dortigen Silicon Graphics Inc. Stands. Erfahrungsgemäß wird dort nicht mit der Vorführung protziger Demos gespart. Sonst bleibt uns nur noch die Hoffnung, daß solche Rechner in ein paar Jahren erschwinglicher werden und dann auch unter unserem Schreibtisch stehen. *Lukas Wunner/vw*

Kröten in Nöten



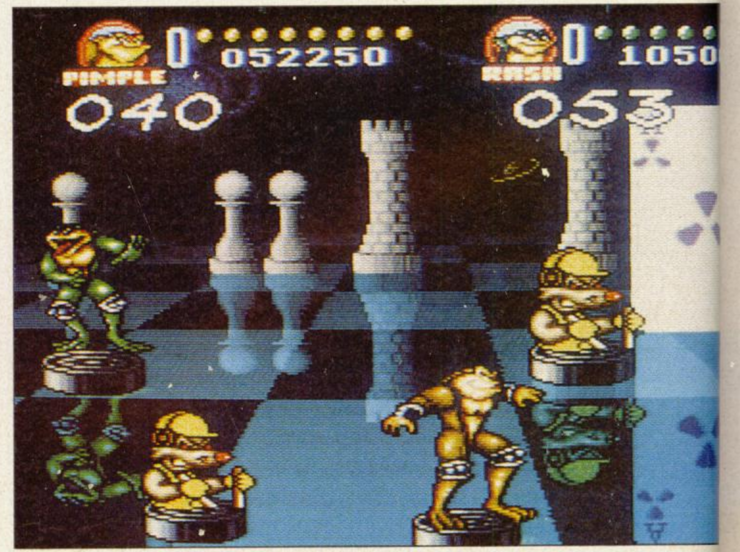
Auch Kröten töten: Mit Schellen und Gewichten geht's ans Richten.

Battletoads

in Battlemaniacs

Einer der etwas jüngeren Hits aus der Kultschmiede Rare ist *Battletoads*. Nach einer mäßigen Game-Boy- und den fetzigen Mega-Drive- und NES-Umsetzungen, verprügeln die mutierten Kröten endlich auf Nintendos 16-Bitter die Schergen der Dark Queen. Statt wie gehabt intergalktische Abenteuer zu bestehen, bleiben die drei Freunde dieses Mal auf dem Heimatplaneten.

Professor T.Bird stellt im Tibet seine neueste Spielemaschine vor: die T.R.I.P.S. 21. Das Tolle daran ist aber das Tolle darin: Dieser Automat versenkt den Spieler in eine "virtuelle Realität" und läßt ihn seine Abenteuer am Leibe spüren. Bei der Testfahrt entpuppt sich das Maschinchen aber als dermaßen real, daß aus den Tiefen der T.R.I.P.S.-21-Dimension die vier apokalypti-



Spiegelblank: Die Bonusrunde glänzt mit blankem Boden





Bösewicht Volkmire und die Dark Queen haben Produzententochter...

geht so

Fehlschläge sind bei Rare eigentlich rar, was deren Existenz jedoch nicht ausschließt. So entpuppt sich *Battletoads in Battlemaniacs* als relativ dumpfes Äquivalent zur Mega-Drive-Variante: Sämtliche innovativen Extras und Ideen wurde kurzerhand rausgeworfen. So fehlen die geliebten Waffen, die umgehauenen Kontrahenten abgenommen werden durften, und die geniale Idee mit den Seilen in der vertikal scollenden Tunnel-Stage. Die *Battletoads* segeln stattdessen auf schlichten Plattformen daher und erfreuen sich ganzer zwei Schlagarten. Ein weiterer Grund, die drei Freunde besser in eine Schildkrötensuppe zu werfen, ist der Schwierigkeitsgrad. Spiele sollten natürlich nicht allzu leicht sein, doch für unfaire Stellen, die gleich in Sechserpaks auftauchen, hat selbst der härteste Prügler wenig Verständnis. Allein der abwechlungsreiche Levelaufbau, eine eindrucksvolle Bonusrunde und der fetzige Soundtrack verhelfen der Klopperei zu einer überdurchschnittlichen Wertung. Die Mega-Drive-Version spielt sich deutlich besser.



Anschnallen Pflicht! Ohne Gurt, sausen wir nur allzu schnell ins Nirvana.



Die *Battletoads* zeigen den Schweinen, wo der Hammer hängt.

schen Schweinereiter auftauchen und die anwesende Produzententochter Michiko plus Kampfkröte Zitz entführen. Die beiden verbleibenden Freunde Rash und Pimple schlüpfen ebenfalls in die nicht mehr ganz virtuelle Welt und verdreschen auf der Suche nach Freund und Freundin Heerscharen von Gegnern.

Der Spielaufbau blieb im Vergleich zu Mega-Drive-Variante fast identisch: Wahlweise zu zweit prügeln sich die Kröten durch abwechselnd horizontal und vertikal scrollende Levels. Die Highspeed-Runde und ein Bonusspielchen, in dem Ihr Kegeln für Punkte und Extraleben sammelt, sind ebenfalls integriert. Auf Knopfdruck verhaut Ihr eventuelle Gegner und springt, dank extrafeiner Amphibienschenkel, in die Höhe. Sind die vorgegebenen vier Leben und die dazugehörigen Energiebalken ausgehaucht, ändert Professor T.Bird kurzerhand den Sourcecode des Programms und gewährt Euch zwei weitere Einstiegsmöglichkeiten. *kn*

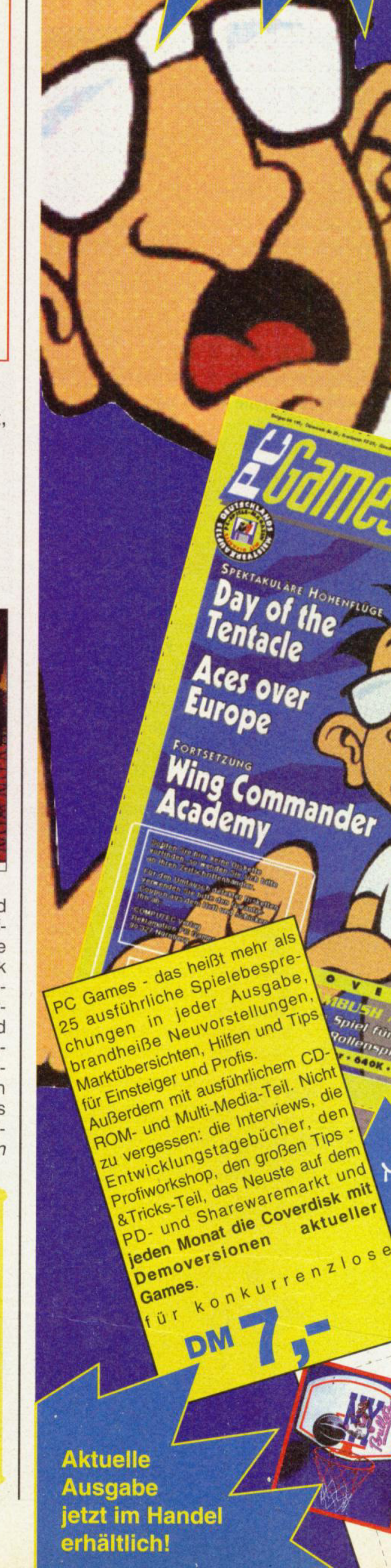


...Michiko samt Kampfkröte entführt

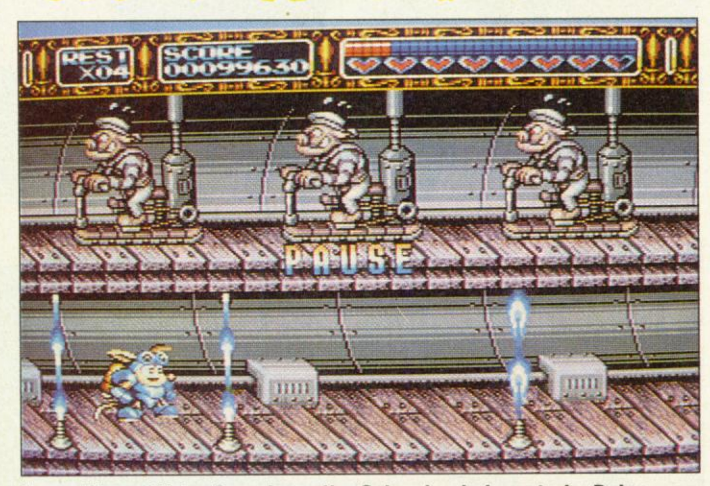
Genre: Action
Hersteller: Tradewest
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Game Express

SUPER NES 70%

Grafik: 66% **Sound: 59%**
Schwierigkeit: schwer
Besonderheiten: US-Import, Zwei-Spieler-Modus



Schweine im Weltall



Umweltfreundliche Energiequelle: Schweine haben starke Beine

Rocketknight Adventures

Nach der *Tiny Toon*-Hasenfamilie hilft Konami jetzt den ungeliebten Ratten auf die Sprünge: Hinter dem materialischen Namen *Rocketknight* verbirgt sich nichts weiter als die gemeine Kanalratte. Ungewöhnlich sind die Fähigkeiten der Raketenratte: Dank eines umgeschnallten Raketenrucksacks mit Afterburner und einem Zauberschwert verwandelte sich der Nager zum gefährlichsten Kampftier der Galaxis. Zum Glück handelt *Rocketknight* völlig uneigennützig und ist mit einem Gerechtigkeitssinn bedacht: Anstatt Handtaschen zu entwenden, Banken zu überfallen und kleinen Kindern den Lolli zu rauben, stellt sich *Rocketknight* auf die Seite der Unterdrückten und gegen die Unterdrücker: Rosahäutige Tierchen mit Ringelschwanz – den Schweinen. Letztere haben ein gigantisches Imperium errichtet und eine Vielzahl abartiger Waffen produziert: feuerspeiende Stahlfische, gepanzerte Schlangen und riesige Spiralschweinroboter. Auch herumliegender Raumschrott wurde konsequent verwertet: Der erste *Gradius*-Obergegner stolziert jetzt auf Walker-Beinen und ein Luftschiff sorgt für eine riskante *Super-Probotector*-Hangelpartie.

Um dieser Übermacht von Zwischen- und Endgegnern Paroli zu bieten, nutzt *Rocketknight* sein ganzes Repertoire: Neben typischen Rattentalenten wie Laufen, Springen und Schwimmen darf unser Held auch mit einem kleinen Schwert zuschlagen, mit seinem Raketenrucksack herumdüsen und die berüchtigte "Dash-Attack" einsetzen: Auf Knopfdruck sammelt *Rocketknight* Energie, die ihn beim Loslassen der Taste vorwärts, nach oben oder schräg-oben zischen läßt – natürlich mit gezücktem Schwert.

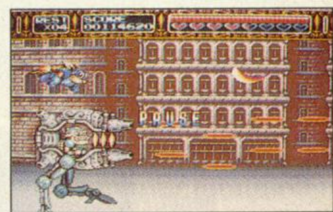
Wer viel ausprobiert, entdeckt auch viel: Geheimgänge, Extraleben und Energieauffrischer zaubern ein Lächeln auf das Gesicht der Ratte. – Eine Paßwortfunktion oder einen Batteriespeicher sucht man allerdings vergeblich. *js*



Kein Schwein gehabt. – Der Raketenritter war fitter




Rocketknight rollt ungewollt



Gradius läßt grüßen



Oben links: Spiegelverkehrt lebt sich's gänzlich unbeschwert

Karlsson vom Dach: Rocketknight überfliegt die idylische Skyline

super

Dank Konami habe ich bereits *Toon*-Hasen, *Parodius*-Tintenfische und *Probotector*-Kampfroboter in mein Herz geschlossen – jetzt werden mir sogar Ratten sympathisch. *Rocketknight Adventures* vereinigt alle Tugenden eines erstklassigen Jump & Runs: Nahezu perfekte Spielbarkeit, Abwechslung en masse, schnuckelige Grafik und einen mitreißenden Soundtrack. Einige rostige Stellen trüben allerdings den Glanz der Rattenritterrüstung: Paßwort oder Batterie wäre ein tolles Geschenk für *Rocketknight*, und Flackerorgien sorgen ab und an für gepflegte Verwirrung. Das sollte allerdings keinen Mega-Drive-Besitzer abhalten, die nötigen 120 Mark zusammenzukratzen und die Ratte im nächsten Tierladen zu erstehen – sonst entgeht Euch eines der besten Jump & Runs für das Mega Drive. Freunde des Hausschweins halten trotzdem Distanz: Dieser Spezies wird bei *Rocketknight Adventures* tüchtig eingeheizt.

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Konami
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Konami

MEGA DRIVE 80%

Grafik: 76% Sound: 69%
Schwierigkeit: mittel
Besonderheiten: –
Erschienen: Super Nintendo

SPIELE POWER

Die knallbunten Spiele-Bücher von Markt&Technik



Die X-Wing-Piloten-Power
PC
Richard Eisenmenger
Ausgezeichnetes Pilotenhandbuch zum großen Kultspiel aller Star-Wars-Fans.
Flugkadetten, dieses Buch ist für Euch! Das Spiel ist nicht leicht. Hier führt ein Profi durch die Galaxis. Auch die schwierigsten Flugmissionen könnt Ihr nun mit Bravour meistern!
1993, 224 Seiten
ISBN 3-87791-443-8
DM 19,80

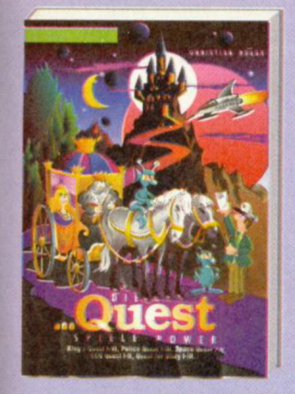




DIE LEMMINGS-2-SPIEL-POWER
PC und Amiga
Rainer Babiel
Um endlich wieder ruhig schlafen zu können, will man doch auch im schwierigsten Level wenigstens einen grünhaarigen Wicht retten, oder? Also, her mit diesem farbigen Spiel-Power-Buch, und die Goldmedaillen winken. Uff!
1993, ca.150 Seiten, ISBN 3-87791-494-2
DM 19,80



Die Maniac-Mansion-1&2-Spiele-Power
PC
Eva Hoogh
Der schrillste Spielhit des Jahres auf's unterhaltsamste gelöst! Aber nicht nur „Der Tag des Tentakels" wird geknackt, auch der KLassiker Maniac Mansion 1 wird noch einmal vom Keller bis zum Speicher durchleuchtet! Wer keinen
Besuch bei den Irrsinnigen Edisons auslassen will, braucht dieses tolle, knallbunte Buch!
1993, 128 Seiten, ISBN 3-87791-508-6, DM 19,80



Die ...Quest-Spiele-Power
PC und Amiga
Christian Rogge
Das vollständige „Quest-Kompendium"! Ein ausgezeichneter Spieleführer zu der weltberühmten Spielereihe von Sierra. Alle Versionen von Space Quest (I-V), King's Quest (I-VI), Police Quest (I-III), Eco Quest (I-II), Quest for Glory (I-III) werden komplett gelöst. Außerdem gibt es Karten und Punktelisten zur exakten und schnellen Orientierung.
1993, 238 Seiten
ISBN 3-87791-500-0
DM 24,80

Super Mario World
Super Nintendo
R. Babiel/U. Krockenberger/J. Matheuzig
Das vollständige, farbige Steuerungs-ABC für Mario und Yoshi. Alle Levels werden komplett gelöst. Das ist der siebte Jump'n'Run-Himmel!
1993, 128 Seiten
ISBN 3-87791-453-5
DM 19,80

The Legend of Zelda III
Super Nintendo
Eva Hoogh
Das ausführliche Superbuch zum Kultspiel! Alle Rätsel werden gelöst, beste Kampfstrategien vorgeschlagen und viele Extras gefunden.
1993, 250 Seiten
ISBN 3-87791-413-6
DM 29,80

Adventures
Rainer Babiel and friends
Ein farbiges Genre-Buch der Spitzenklasse!
Alone in the Dark, Indiana Jones 4, Laura Bow 2, Freddy Pharkas, Maniac Mansion 2, Monkey Island 2, Sherlock Holmes, Space Quest 5, Eric, The Unready.
1993, 224 Seiten
ISBN 3-87791-472-1
DM 24,80





GESAMTKATALOG

Bitte senden Sie mir den Markt&Technik Gesamtkatalog kostenlos zu.

Vorname, Name

Straße, Nummer

PLZ, Ort

PP/SP2

Markt&Technik Buch- und Software Verlag GmbH & Co., Hans-Pinsel-Str. 9b, 85540 Haar

Markt&Technik-Fachbücher erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, im PC-Fachhandel und in den Computer-Abteilungen der Warenhäuser!

Die fantastischen Vier

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Graziös: Der Balanceakt auf der Vase (SMB 2 US)

Super Mario

Allstars

Der Schrecken vieler Mütter und Putzfrauen ist mausgrau, altmodisch eckig, blokkiert Fußböden oder die Oberseite des Fernsehers und ist als Staubfänger berüchtigt. Es trägt die Aufschrift "Nintendo Entertainment System", ist etwa zehn Jahre alt und hoffnungslos veraltet. Die einzige Existenberechtigung dieses antiquierten Kastens heißt *Super Mario* – nicht wenige Videospieler halten *Super Mario Bros.* und *Super Mario Bros. 3* für die besten Spiele aller Zeiten. Doch nur die liebevoll NES genannte 8-Bit-Konsole konnte den Mario-Modulen Leben einhauchen und den rotbemützten Rohrverleger aus den Tiefen der ROMs auf den Bildschirm bringen.

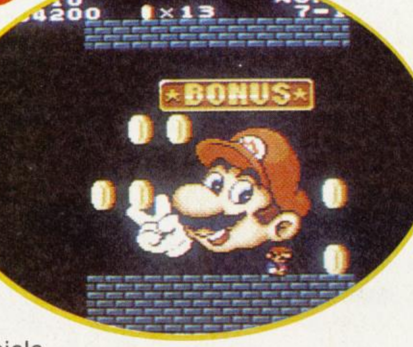
Jetzt darf das Gewehr für den Gnadenschuß entsichert und durchgeladen werden: Nintendo bringt eine Kompilation aller NES-Abenteuer von *Super Mario* auf einem Modul für das Super Nintendo. – Es heißt Abschied nehmen vom 8-Bit-NES.

Alle vier NES-Mario-Spiele durften den Quantensprung von 8 auf 16 Bit miterleben und wurden zu diesem Zweck einer leichten kosmetischen Operation unterzogen: *Super Mario Bros.*, *Super Mario Bros. 3* und *Super Mario Bros. 2* (letztgenanntes gleich zweimal – siehe Kasten) wurden mit mehr Farben und detaillierterer Grafik aufpoliert.

Doch bei der angesprochenen Schönheitspflege haben es die Nintendo-Modulbauer nicht belassen: Der *Super Mario Collection* wurde noch ein Batteriespeicher implantiert – je vier Spielständen gewährt dieser Baustein großzügig Asyl.

Weitere Änderungen würde selbst Lupenfetischist Sherlock Holmes nicht entdecken: Die Super-Nintendo-Marios gleichen ihren Vorgängern vom Inhalt und Spielgefühl wie ein Yoshi-Ei dem anderen. Die liebliche Prinzessin Toadstool wird immer noch vom bösen Bowser entführt, Mario und Luigi verspeisen Power-Pilze und Feuerblumen, zertreten Schildkrötenpanzer, rennen auf Knopfdruck schneller und springen weiter. Im dritten Abenteuer kann Mario sich sogar in Steinstatuen verwandeln und ein Waschbären-Kostüm überstreifen. Erstgenanntes macht unverwundbar und immobil, letztgenanntes erlaubt ausgiebige Ausflüge in luftige Höhen. Goldmünzen, Warp-Zones und Bonusrunden wurden ebenfalls nicht vergessen. – Außerdem darf Mario auf Tauchtour gehen, auf Walfontänen balancieren, sich durch Treibsand wühlen und vieles mehr.

Beschlagene Mathematiker errechnen sogar fünf Mario-Abenteuer: *Super Mario Bros. 3* bietet noch einen fetzigen Zweispieler-Versus-Modus, der sich an den Arcade- und Videospielklassiker *Mario Bros.* anlehnt. – Held Mario und Klempnerkollege Luigi bewerfen sich auf einem kompakten Spielfeld gegenseitig mit ausgeknocktem Getier; Zwist gibt es eben in den besten Familien.



Materialist: Alles Gold, was glänzt (SMB 1)



Wahrscheinlich wurde Michael als kleines Kind immer von fiesen Jungs in roten Latzhosen gehänselt und in Pfützen geschubst – falls nicht, kann ich mir seine Aversion gegen den netten Mario und seine Sympathie für den fiesen Wario kaum erklären. Wer keine Vergangenheitsbewältigungs-Probleme hat, muß sich und seinem Super Nintendo diese einzigartige Kompilation gönnen. Ihr bekommt einiges geboten: Zwei der wirklich besten Spiele aller Zeiten (*Super Mario Bros. 1* und *3*, ein gutes Geschicklichkeitsspiel (Teil *2* US/Europa) und die verschollene Perle für alle Mario-Maniacs: *Super Mario Bros. 2 Japan.* Wer ansonsten alle NES-Ausflüge von Super Mario besitzt, für den sollte diese schwer verdauliche Delikatesse allein den Kauf rechtfertigen.

Ansonsten gilt nach wie vor: *Mario 3* ist der beste Mario aller Zeiten (Zeitlos genial: die vierte, vergrößerte Welt).– Dank Batteriespeicher wurde den Kritikern auch das letzte Haar aus der Pilzsuppe genommen. Zum Schluß noch eine Bemerkung für Technokraten und F/X-Freaks: Natürlich kann das Super Nintendo technisch mehr, aber wer will das? Nintendo hat das Mario-Spielgefühl 100prozentig bewahrt – kein verwirrender Geheimgang wurde vergessen, keine praktische Warp-Zone wegrationalisiert und jeder geliebte Trick funktioniert. Wenn ich nur ein einziges Super-Nintendo-Spiel auf eine einsame Insel mitnehmen dürfte, ich würde die *Super Mario Collection* einpacken. Bei aller Euphorie ein Appell an Sigeru Miyamoto und Nintendo: Wir warten auf *Super Mario 5.*



Das Felsengesicht frohlockt: Gleich gibt's ein Festmahl – frischen Mario-Bruder am Drehspieß (SMB 3).

Eigentlich sollten keinem halbwegs versierten Videospieler die Abenteuer von *Super Mario* und seinem besten Kumpel Luigi fremd sein, die Jump & Run-Saga des japanischen Programmierers Sigeru Miyamoto ist der Grundstein zum Nintendo-Triumph und *Super Mario Bros.* ist mit schätzungsweise 25 Millionen verkauften Exemplaren das erfolgreichste Videospiel aller Zeiten. *js*



Gegensätzlich: Der kleine Toad und der große Schlüssel (SMB 2 US)

In letzter Zeit lebe ich gefährlich: Während der Rest der Redaktion mit wachsender Begeisterung die auf dem Super Nintendo wiederbelebten Oldie-Abenteuer des dicklichen Klempners Mario verfolgt, kriege ich beim Anblick einer roten Latzhose einen mittelschweren Schreikrampf. Ich verstehe bis heute nicht, was Millionen Spieler auf dieser Welt an diesem Rohrbruchexperten finden: Für mich privat ist ein neues Mario-Modul immer ein Grund, für eine Super Nintendo-Abstinenz – sehr zum Leidwesen der Kollegen, die ihren Liebling aufs Heftigste mit verbalen Superlativen verteidigen. Zugegeben: Für Marionisten fällt mit der Veröffentlichung der *Mario Allstars* Weihnachten und Ostern zusammen. Endlich gibt's alle Mario-NES-Klassiker, grafisch aufgepeppt, zusammen auf einer Cartridge. Anhänger von Mario Megastar schweben im siebten Himmel (oder besser: in der nächstgelegenen Warpzone). Mag sein, daß das Spielprinzip der gesammelten *Super Mario Bros.*-Spiele zeitlos genial ist, die Suche nach versteckten Extras, verborgenen Abkürzungen und geheimen Levels die Motivation in höhere Regionen treibt, die verschiedenen Levels perfekt durchgestylt sind, und Jump'n'Run-Junkies derzeit keine bessere Wahl treffen können. Ich gönne den Mario(netten) ihren Spaß und halte mich an einen Satz aus einem Nintendo-Werbespot. Für das harsche "Vergeßt Mario!" aus der *Wario*-Werbung bin ich Nintendos Marketingstrategen ewig dankbar.

2 mal 2

Nach dem phänomenalen Erfolg von *Super Mario Bros.* in Japan brachte Mario-Vater Sigeru Miyamoto einen zweiten Teil mit neuen, härteren Spielstufen auf den Markt. Dieses *Super Mario Bros. 2* unterscheidet sich technisch kaum vom Vorgänger und war nur für die hierzulande unbekannte NES/Famicom-Diskettenstation erhältlich. Für den amerikanischen und europäischen Markt schmiedete Nintendos Marketingabteilung andere Pläne: das japanische Jump & Run *Doki Doki Panic* wurde mit Mario-Figuren ausstaffiert und in *Super Mario Bros. 2* unbenannt – Kein Wunder also, daß dieser zweite Streich vom geliebten Mario-Spielgefühl abweicht und die Klasse der anderen Marios knapp verfehlt. Jetzt sorgt die *Super Mario Collection* für eine späte Familienzusammenführung.

Nie war er so wertvoll wie heute: Alle Mario-Teile schafften den Sprung von 8 auf 16 Bit



Der Pilzkopf zupft in SMB 2 US massenweise Rüben aus dem Boden: Neben Extras fungieren die Pflanzen auch als Waffe.

Ein Fall für die BPS? Mario und sein Schwanz (SMB 3)



Macho oder Militarist? Mario steht jedenfalls mächtig auf Kanonen (SMB 1)



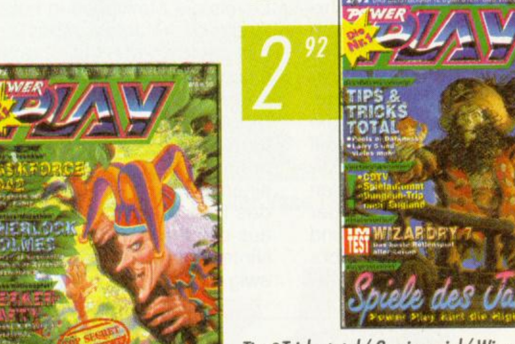
Bequemes Automapping inklusive: Die dritte Welt im dritten Teil (SMB 3)

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Nintendo
Zirka-Preis: 150 Mark
Testmuster: Galaxy

SUPER NES 94%

Grafik: 64% Sound: 52%
Schwierigkeit: mittel
Besonderheiten: Japanimport, Batterie

POWER PLAY LESER SERVICE

4/92

Blick in die Zukunft: Trendware. Black Crypt: Furioses Rollenspiel für alle Amiga Fans. A-Train: Exklusiv - Maxis neue Simulation. 25 Jahre Enterprise: Star Trek im Test



3/92



Rollenspiel-Cocktail: Ultima Underworld - Amberstar - Abandoned Places - Beholder 2 - Knightmare/ Players Guide/ Handheld- corner: Neuheiten für Game Boy, Game Gear und Lynx/ Krawall im All: Buck Rogers 2

2/92

Tips&Tricks total/ Gewinnspiel/ Wizzary 7 im Test - das beste Rollenspiel aller Zeiten/ Spiele des Jahres - Power Play die Highlights ´91

10/92

Schiffe versenken: Taskforce 1942. Adventures: Sherlock Holmes, Curse of Enchanthia u. a.. Rollenspiele: Might & Magic 4, Darklands, Legacy. Die Amiga-Meister: Psycnosis. Außerdem Erste Infos zu Lemmings 2.

9/92



Space Quest: Die Fortsetzung der Kosmos-Komödie. Stimmungsmacher. High-End-Spiele. Bard´s Tale 4: Die Rollenspiellegende im neuen Look. Endzeit: Spielideen auf dem Prüfstand

8/92

Spiele-Paradies: 100 neue Titel, großer Messebericht CES in Chicago. Thalion´s Turrican-Killer: Lionheart. Exclusiv: Maxis neue "Sim"-Spiele, Sim Life & Simm Farm

7/92

"Rampart"- der Taktik-Knüller. Lösungen zu "Fire&Ice", "Amberstar" und jede Menge Cheats und Kniffe. Alles über den Cyberspace- Filmhit "The Lawnmower Man". Randale im Raum: "Super Aleste", "Last Resort"

11/91



Nemesis 2 und viele andere Knaller für Game Boy. Exklusiv: Wizardry 7: neue Features, schöne Grafik, mehr Monster. Großer Bericht von der London-messe. Tag der Abrechung: Terminator 2

6/92



Lucasfilms Adventure-Krönung: Indiana-Jones 4 . Pixel-olympiade: 70 Sport-Spiele im Überblick. Red-Baron-Nachfolger "Aces of the Pacific" im Test.

10/91



Software des Grauens: Ein Führer durch die Gruselspiele. Sim Ant, der orginelle Nachfolger zu Sim Earth. Battle Isle, der Strategieknüller im Test

11/92



Raser im Test: Mariokart, Car & Driver, Lotus 3, Red Zone , Im Visier: High-End-Amiga , Erste Infos zum Star Wars-Simulator , Welt der Spiele: Bericht von der London-Messe



Ich bestelle für 6,50 DM pro Exemplar:

______ Ausgaben POWER PLAY Nr. ______

______ Ausgaben POWER PLAY Nr. ______

Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung.

Gesamtbetrag ______
(zzgl. 3,- DM Versandkosten)

Name, Vorname

Straße, Hausnr.

PLZ, Wohnort

Schickt den ausgefüllten Coupon an: Power Play Leserservice, CSJ Postfach 140 220, 8000 München 5.

Telefonische Bestellungen bitte unter 089 - 240 132 28 aufgeben. Außer den hier aufgeführten Ausgaben könnt Ihr auch noch Heft 11, 12/90 und 1, 2, 3, 4/91 unter der genannten Telefonnummer anfordern. Ansonsten Coupon ausfüllen und schicken an: Power Play Leserservice, CSJ Postfach 140 220 in 8000 München 5

Vive la France!

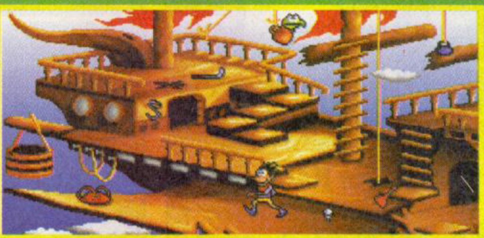
Mit *Gobliiins* und *Inca* hat das französische Softwarehaus Coktel Vision seinen eher mäßigen Ruf an den Nagel gehängt und stieß innerhalb eines halben Jahres in ganz neue Computerspielregionen vor. Wir schauten uns in Paris nach Neuigkeiten um.

Masse und Klasse: In der Disziplin "Rätsel pro Pixel" liegt *Goblins 3* ganz vorn

Der Name Coktel Vision stand nicht immer für feinste Computerunterhaltung. Vor einigen Jahren schockten Spiele, wie *Bargon Attack*, *Geisha* oder *Emmanuelle* die Computerspielgemeinde, und die französische Softwarefirma ward abgestempelt. Erst letztes Jahr brach Coktel Vision mit dem witzigen *Gobliiins* das Eis. Die grafisch und musikalisch beeindruckende Abenteuerei *Inca* und der noch bessere Koboldnachfolger *Gobliins 2* beamten den Ruf der Pariser Softwarefirma wieder in sehr angenehme Sphären. Für die zweite Hälfte dieses Jahres hat sich Coktel Vision einiges vorgenommen – *POWER PLAY* war für Euch vor Ort und sah sich zukünftige Produkte etwas näher an.

Goblins 3

Der große Erfolg für die Franzosen stellte sich erst letztes Jahr mit Gobliiins ein. Anfang 1993 folgte die Fortsetzung Gobliins 2 und Ende dieses Jahres soll bereits der dritte Teil fertig sein. Um die Zusammengehörigkeit aller drei Koboldrätseleien zu repräsentieren, hat sich Coktel Vision etwas ganz besonderes einfallen lassen. Ein kleiner mathematischer Zusammenhang sorgt für Erstaunen: Die Anzahl der "i"s im Namen ist stets genauso groß, wie die Anzahl der Helden. In Goblins 3 haben wir es demnach mit nur einem Helden zu tun. Dieser gehört ausgerechnet zur wißbegierigen Garde der Journalisten und schreibt für die "Goblins News". Auf der Suche nach der Story seines Lebens kam ihm die zündende Idee. Königin Xina und König Bodd liegen seit Jahren im Clinch: Beide sind auf der Suche nach einem Juwel, der Unsterblichkeit und ewige Macht verspricht und behindern sich gegenseitig dermaßen, daß weder der eine noch der andere an den ersehnten Stein kommt. Blount, der Goblins 3-Held, macht sich auf den Weg, die beiden rachsüchtigen Herrscher zu interviewen und schliddert auf der gefahrvollen Reise in ein ungeahnt spannendes Abenteuer: Es stellt sich heraus, daß Blount den



Auf dem Luftschiff beginnt Eure gefährliche Jagd nach dem allmächtigen Juwel



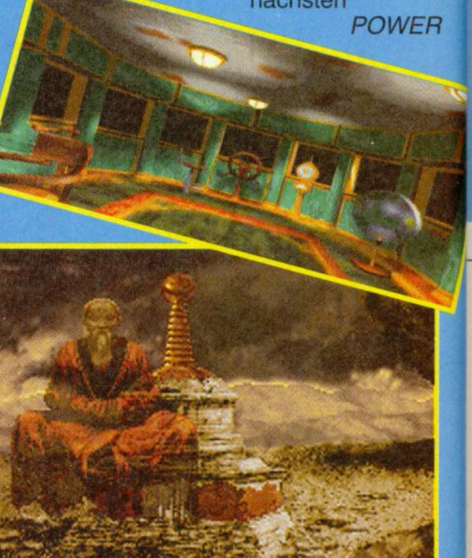
Vollgepfropft: Dieser Raum ist *nicht* fertig – die Entwickler sind sich nicht sicher, ob die hier vorliegende Rätseldichte

Stein des Anstoßes finden muß. Nichts leichter als das, rätselt sich unser Held in feinster Koboldmanier durch etliche Levels und findet sich so zum Beispiel in Monstermägen oder Schattenwelten wieder. Nebenbei verwandelt sich Blount in einen Werwolf und verliebt sich unsterblich in eine Prinzessin. Gänzlich allein hat er das Abenteuer jedoch nicht zu bestehen. Er trifft auf einen netten Papagei, eine Schlange oder auf Prinzessin Wynonna, die ihm bei allerlei knackigen Rätseln kräftig zur Hand gehen.

Das grafisch beeindruckende Goblins 3 stammt wieder aus der Feder von Muriel Tramis und Pierre Gilhodes. Geplant sind eine MS-DOS- und CD-ROM-Version.

Inca 2

Vor allem die CD-ROM-Version von *Inca* begeisterte die Computerwelt. Fetzige Musik direkt von CD und grafische Exzesse schlugen Computerspieler in ihren Bann, täuschten jedoch nicht ganz über durchaus vorhandene spielerische Mängel hinweg. In *Inca 2* sollen diese gänzlich ausgemerzt werden. Während im ersten Teil die Inca-Hoffnung Eldorado dem Oberbösewicht Aguirre durch Raum und Zeit hinterherhetzte, darf in *Inca 2* sein Sohn ran. Der Conquistador Aguirre hat seine Mannen zum vernichtenden Schlag gegen die Menschheit um sich geschart, und Euch wird die rühmliche Aufgabe zuteil, dessen Stützpunkt irgendwo in den Weiten des Alls zu atomisieren. Neben Raumkämpfen à la *Wing Commander* (erste Demos sahen rasant gut aus), darf wieder fleißig gerätselt und durch Dungeons gewetzt werden. Auch in Sachen Zwischensequenzen soll *Inca 2* neue Standards setzen. Aufwendige 3-D-Studiofilme, die auch während der Raumkämpfe eingeblendet werden, belegen die unerhört vielen Megabytes. Schon aus diesem Grund wird *Inca 2* von Südamerika-Fan Yannick Chosse und seiner Crew hauptsächlich für CD-ROM und CDI entwickelt. Eine abgespeckte Diskettenversion für MS-DOS-Rechner soll ebenfalls erscheinen. Wer mehr über die zweite *Inca*-Saga erfahren will, findet in der nächsten *POWER PLAY* einen ausführlichen Bericht.



***Inca 2*: 3-D-Spielszenen wechseln sich mit atemberaubenden und handgemalten Sequenzen ab**

Multimedial

Daß Coktel Vision CD's liebt, weiß man spätestens seit *Inca*. Jetzt werden unter anderem alle *Goblins*-Teile (Test *Gobliiins*-CD in dieser Ausgabe)





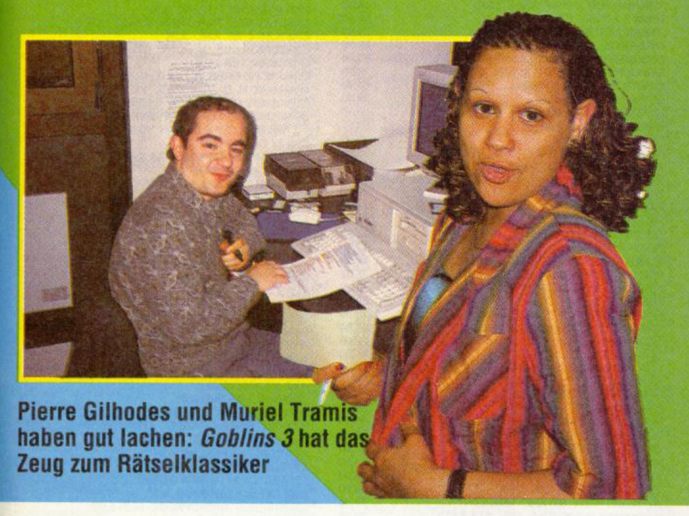
Links das "Hauptmenü" aus *Adibou*



Die Grafikorgie *Lost in Time* kommt schon sehr bald

auf Silberlinge umgesetzt. Die Franzosen haben sich jedoch eines zum Ziel gesetzt: Wenn schon CD, dann soll das Medium auch ordentlich ausgenutzt werden. So werden alle in Deutschland erschienenen CD-Produkte auch deutsche Sprachausgabe und feinste Hifi-Musik haben. Schon in der nächsten Ausgabe stellen wir Euch das CD-ROM-Spektakel *Lost in Time* vor, das vor aufwendigen Animationen und Sprachausgabe nur so strotzt (siehe Preview in *POWER PLAY 6/93*). Die Education-Software aus der *Adi*-Serie ist in nächster Zeit ebenfalls in Deutschland zu haben. In den zahlreichen Teilen, die je nach Altersanforderung ausgelegt sind, wird spielend Schreiben, Lesen und Rechnen gelehrt. *Adibou* ist ein witziges Einstiegsprodukt für die Kleinsten, während in *Adi* und *Adibac* die Größeren an die Arbeit mit Computern gewöhnt



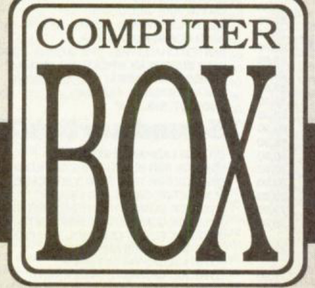


Pierre Gilhodes und Muriel Tramis haben gut lachen: *Goblins 3* hat das Zeug zum Rätselklassiker

Name
Goblins 3
Hersteller
Coktel Vision
Genre
Denkspiel
System
MS-DOS, CD-ROM
Erscheinungstermin
4. Quartal 93

Name
Inca 2
Hersteller
Coktel Vision
Genre
Action-Adventure
System
CD-ROM, CDI, MS-DOS
Erscheinungstermin
4.Quartal 93







Gut & billig

Super! Die letzte Ausgabe der *POWER PLAY* (7/93) ist Euch wirklich grandios gelungen. Sowohl inhaltlich als auch vom äußeren Erscheinungsbild (kein Bildervertauschen usw.) konnte man an der letzten Ausgabe nichts aussetzen. Soweit ich das sehen kann, habt Ihr Eure DTP-Probleme soweit in den Griff bekommen. Macht weiter so! Nun zu einem anderen Thema. In Ausgabe 5/93 im Leserbrief "The Looser is..." bemängeln zwei IBM-Fans die Mentalität der Discounter und Billiganbieter. Dabei behaupten sie, daß die Computer dieser Billigprofis schnell kaputtgehen und daß man nach der Reparatur den Preis eines Markencomputers erreicht hat. Diesen Statements kann ich keinesfalls zustimmen. Natürlich verwenden diese Anbieter nicht gerade teure High-Tech-Bauteile, weil sonst diese niedrigen Preise gar nicht zustandekommen würden. Auch werden diese Computer oft nicht so sauber verarbeitet, und der Service der Anbieter ist oftmals auch nicht gerade das Gelbe vom Ei. Aber daß die Teile dieser Billiganbieter schneller kaputtgehen, entspricht nicht der Wahrheit. Bei jedem noch so teuren Computer, sei es von IBM oder anderen Markenherstellern, muß bei intensiver Benutzung mal ein Bauteil ausgewechselt werden. Schließlich verwenden diese Billiganbieter nicht irgendwelche exotischen Bauteile, sondern anstatt einer teuren Beschleunigergrafikkarte wird eben eine langsame Super-VGA-Grafikkarte verwendet. Aber wo wir gerade bei Billiganbietern und Markenherstellern sind: Wo sind die Grenzen zwischen diesen beiden Anbietern? Selbst Computerriese IBM produziert seit einiger Zeit, unter dem Firmennamen Ambra, Billigcomputer. So gesehen greifen die aufgestellten Behauptungen nicht im geringsten. Ihr berichtet oft von dem sagenumwobenen FM-Towns, den es nur in Japan zu kaufen gibt. Könntet Ihr mal die technischen Daten dieses Wundercomputers veröffentlichen?

Andreas Stocker, Bad Dürkheim

Nächstens NeXT?

Ich habe eine Frage zu Eurem Doom-Bericht. Dort berichtet Ihr am Ende über eine Version auf Steven Jobs neuen Super-Computer NeXT. Auch in Eurem Apple-Bericht habt Ihr diesen kurz erwähnt. Nun wäre ich sehr dankbar, wenn Ihr vielleicht ein bißchen über diesen Computer berichten könntet (Spezialitäten, Vor- und Nachteile gegenüber anderen Computern; eine kleine Datentabelle vielleicht). Oder Ihr widmet ihm eine ganze Seite. Wäre doch eine ganz nette Ergänzung zum Apple-Bericht. Ich denke zwar, daß es sich um einen sündhaft teuren Super-Computer handelt, aber es würde mich trotzdem interessieren. Denis Scholvien, Berlin

Das mit dem NeXT lassen wir uns mal ernsthaft durch den Kopf gehen. Zum Thema Supercomputer findest Du aber in dieser Ausgabe schon einen Schwerpunktbericht über die noblen Kisten der Firma *Silicon Graphics*. *mh*

Effektattraktionen

Könntet Ihr nicht einmal einen Bericht darüber schreiben, wie Spiele programmiert werden, zum Beispiel den Unterschied zwischen Pixel und Vektorgrafik (in welcher Programmiersprache), wie Effekte gemacht werden (zoomen, drehen...), und ob Konsolenspiele auch auf Computersprache programmiert werden? Wie funktioniert es, daß z.B. Strike Commander in der niedrigsten Detailstufe aussieht wie plumpe Vektorgrafik, aber in der höchsten wie schönst gezeichnete Pixelgrafik? Und ob bei Super NES-Spielen à la Starfox in Zukunft die Grafik von Privateer oder Strike Commander in der höchsten Auflösungsstufe erreicht werden kann oder nicht (z. B. mit CD-ROM-Hilfe)? – Wie könnte der Erweiterungsport des Halken JB-King technisch genutzt werden (z. B. Pedale für Flugsimulatoren oder Rennspiele)?

Robert Reiter, Wien

WIAL-VERSAND GmbH

Liegnitzerstraße 13
82181 Gröbenzell
Telefon 08142/9011 & 8079 & 8273
Telefax 08142/54654

"LAUT LESERUMFRAGE ASM (AKTUELLER SOFTWAREMARKT) 1991 UND 1992 FIRMA MIT DEM BESTEN SERVICE"

Wial Versand Service GmbH

IBM/PC CD-Rom

Titel	Preis
360 COMPILATION INCL. MEGAFORTRESS/DAS BOOT/BLUE MAX	49,90
AEGYPTEN -MULTIMEDIA-	**75,90**
AFRIKA -TRAVELMAGIC-	**59,90**
ANIMATION MAGIC	75,90
AUSTRALIEN -MULTIMEDIA-	**75,90**
B17 FLYING F. & SILENT SERVICE 2	**85,90**
BATTLECHESS ENHANCED OEM VERSION	69,90
BEAUTY AND THE BEAST	**79,90**
BLUE FORCE	**69,90**
BURNTIME KOMPL. DT. VGA *	**85,90**
CASTLE MASTER/3 D CONSTRUCTION KIT DT. ANL.	49,90
CD 16 EDUTAINMENT KIT: INCL. SBLASTER 16 ASP/ CDROM LAUFWERK INTERN/AKTIVLAUTSPRECHER/ UND SOFTWAREPAKET	1.099,90
CD CADDYS	19,90
CHESSMANIAC 5 BILLION AND 1	85,90
CHESS MASTER 3000	59,90
CHESSMASTER PRO WINDOWS	99,90
CINEMANIA -MICROSOFT- FILMDATENBANK	139,90
COLOR MAGIC -CLIPY ARTS IM TIF FORMAT-	**69,90**
CURSE OF ENCHANTIA	49,90
DANGER HOT STUFF VOL. 2	39,90
DER PATRIZIER KOMPL. DT.	89,90
DESKTOP PUBLISHERS DREAM	79,90
DINOSAUR ADVENTURE	79,90
DUNE	89,90
ERIC THE UNREADY	85,90
EUROPEAN RACERS RENNSIMULATION INCL. MODELLBAUSATZ VON REVELL DT. ANL.	85,90
EYE OF BEHOLDER 3	69,90
F117 A NIGHTHAWK & F15 STRIKE EAGLE 2	**99,90**
F15 STRIKE EAGLE 3 *	**99,90**
GIF IT NEWS	45,90
GRAPHMAGIC 2 ausges. Grafik, PD & Shareware	59,90
GUNSHIP 2000 INCL. SCENARIO	85,90
HOT NEWS	19,90
INCA KOMPL. DT.	119,90
INDIANA JONES 4-FATE OF ATLANTIS-ENCHANCED	89,90
IRON HELIX *	**109,90**
JUTLAND - THE NAVAL BATTLE OF JUTLAND -	109,90
KINGS QUEST 5	39,90
KINGS QUEST 6	79,90
KODAK PHOTO ACCESS CD	65,90
LEGEND OF KYRANDIA	79,90
LINKS COLLECTION INCL. LINKS GOLF /FIRESTONE/BOUNTIFUL/BAY HILL CLUB	75,90
LAURA BOW 2 - DAGGER OF AMON RA	75,90
LONDON -MULTIMEDIA-	**89,90**
LOOM	49,90
LORD OF THE RINGS	**99,90**
LOST TREASURES OF INFOCOM 2	89,90
MANIAC MANSION 2 -DAY OF TENTACLE-	89,90
MICROSOFT -BEETHOVEN-	**149,90**
MIG 29 FULCRUM & MIG 29 SUPERFULCRUM	49,90
MONKEY ISLANDS 1 LUCASFILM	44,90
PEGASUS 2.0	49,90
PIXEL PERFECT	54,90
PROTOSTAR *	**75,90**
PUTT PUTT FUN PACK	59,90
RAYTRACE MAGIC Raytrace und andere Bilder/Pgm´s	35,90
RINGWORLD	85,90
SECRET WEAPONS OF LUFTW. INCL. SCENERIES	59,90
SHAREWARE MAGIC ca. 600 MB	69,90
SHAREWARE PEARLEN 2 Spiele,DTP,Grafik, Animat.,..	45,90
SHERLOCK HOLMES III -MYSTERY ADVENTURE-	109,90
SOUND SENSATION	45,90
SPACE QUEST 4	49,90
SUPER CD II SHAREWARE	45,90
THE 7TH GUEST	95,90
TOP SELLERS - TOP SHAREWARE SAMMLUNG -	**29,90**
TRAVEL MAGIC	69,90
TRIPLE TRIS COMPIL. INCL. TETRIS/WELTRIS/FACES	75,90
ULTIMA 6 & WING COMMANDER 1	39,90
ULTIMA UNDERWORLD TEIL 1 & 2	89,90
ULTIMA UNDERWORLD / WING COMMANDER 2	109,90
VGA MAGIC	69,90
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2	129,90
WING COMMANDER 2 INCL. OPER.1&2/SPEECH.	99,90
WILLY BEAMISH	44,90
WOLFPACK *	**85,90**
WORLD TRAVELLER	39,90

Sega Mega Drive

Titel	Preis
MAGNUM SET SEGA MEGA DRIVE DT. ANL.	359,90
MEGA DRIVE GRUNDGERÄT DT. VERS.	269,90
ARIELLE, DIE MEHRJUNGFRAU DT. ANL.	75,90
BATMAN RETURNS DT. ANL.	75,90
BATTLEOADS DT. ANL.	89,90
B O B DT. ANLEITUNG	**99,90**
BUBSY BOBCAT DT. ANL. *	79,90
CHAKAN DT. ANL.	89,90
EXMUTANTS DT. ANL.	75,90
FATAL FURY DT. ANL.	99,90
FLASHBACK DT. ANL.	99,90
FLINTSTONES DT. ANLEITUNG	**89,90**
GENERAL CHAOS DT. ANLEITUNG	**99,90**
HARDBALL 3	79,90
HOCKEY 94 DT. ANLEITUNG	**99,90**
JACK NICLAS POWERCHALL. GOLF DT. ANL. *	79,90
JAMES BOND 007 -THE DUELL- DT. ANL.	85,90
JUNGLE STRIKE	99,90
LEMMINGS DT. ANL.	85,90
MEGA LO MANIA DT. ANL.	85,90
MICKEY & DONALD DT. ANL.	75,90
MICRO MACHINES DT. ANLEITUNG	**79,90**
MORTAL COMBAT *	**109,90**
MUHAMMED ALI BOXING DT. ANLEITUNG	**89,90**
MUTANT LEAGUE FOOTBALL DT. ANLEITUNG	**89,90**
N H L PA 93 ICEHOCKEY DT. ANL.	99,90
PGA TOUR GOLF II DT. ANL.	89,90
SHINING FORCE DT. ANLEITUNG *	**109,90**
SUMMER CHALLENGE DT. ANL. *	69,90
SUPERMAN DT. ANL.	**89,90**
SUPER KICK OFF DT. ANL.	89,90
SONIC THE HEDGEDOG 2 DT. ANL.	79,90
STREETS OF RAGE 2 DT. ANL.	79,90
TECHNO CLASH DT. ANL. *	**99,90**
THUNDERFORCE 4 DT. ANL.	79,90
WARPSPEED DT. ANL.	69,90
WONDERBOY IN MONSTER WORLD	115,90

C64 Disketten

Titel	Preis
ARKANOID 2	9,90
BUNDESLIGA MANAGER KOMPL. DT.	38,90
COLOSSUS CHESS 4	14,90
CONAN	9,90
MIGHTY BOMBJACK	9,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	14,90
RAINBOW COLLECTION INCL. BUBBLE BOBBLE /RAINBOW ISLANDS/NEW ZEALAND STORY	19,90
STREET FIGHTER 2 DT. ANL.	42,90
SUPER SPACE INVADERS	9,90
ZAK MC CRACKEN KOMPL. DT.	29,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Amiga

Titel	Preis
1869 HANDELSIMULATION KOMPL. DT. 1 MB	85,90
1990 -DIE 93ER EDITION-POLITSIMUL. KD 1 MB	34,90
ABANDONED PLACES TEIL 2 1 MB	65,90
ALIEN 3 *	59,90
ALIEN BREED 3 DT. ANLEITUNG	**54,90**
ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES DT. ANL. 1 MB	69,90
ARABIAN NIGHTS DT. ANL.	54,90
ARCHER MCLEANS POOL BILLARD DT. ANL. 1 MB	55,90
ASSASSIN DT. ANL.	55,90
A.T.A.C. DT. HANDBUCH 1 MB *	65,90
A-TRAIN KOMPL. DT. 1 MB	79,90
A-TRAIN CONSTRUCTION SET KOMPL. DT. 1 MB	45,90
AV8B HARRIER ASSAULT 1 MB	59,90
B17 FLYING FORTRESS DT. ANL. 1 MB	69,90
B.A.T. 2 KOMPL. DT. 1 MB	79,90
BARDS TALE CONSTRUCTION KIT DT. ANL.	75,90
BATTLE ISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL.	49,90
BATTLETEAM (BATTLEISLE & DATA) DT. 1 MB	69,90
BATTLETOADS DT. ANL. 1 MB	59,90
B C KID DT. ANL.	54,90
BEAVERS DT. ANL	**65,90**
BLASTER DT. ANL. 1 MB	**49,90**
BODY BLOWS DT. ANL. 1 MB	49,90
BODY BLOWS GALACTIC DT. ANLEITUNG 1 MB	**55,90**
BUNDESLIGA PROFESSIONAL 2 KD / 1 MB	69,90
CAESAR	65,90
CAMPAIGN DT. ANL. 1 MB	65,90
CAMPAIGN DATA DISK KOMPL. DT. 1 MB	45,90
CATCH EM DT. ANL.	55,90
CHAMPIONSHIP MANAGER 93	**54,90**
CIVILIZATION 1 MB KOMPL. DT.	79,90
COHORT 2	59,90
COMBAT AIR PATROL DT. ANL. 1 MB *	65,90
COMBAT CLASSICS COMP. INCL. TEAM YANKEE /688 ATTACK SUB/ F15 STRIKE EAGLE 2 DT. ANL.	69,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	65,90
CONQUESTADOR DATA DISK KOMPL. DT.	39,90
CRYSTAL KINGDOM DIZZY	44,90
D-DAY DT. ANL. 1 MB	89,90
DAS SCHWARZE AUGE: DSK 1MB KOMPL. DT.	79,90
DELUXE PAINT 4.0 AGA KOMPL. DT. 1 MB	199,90
DESERT STRIKE DT. ANL. 1 MB	59,90
DIGITAL DUNGEON 1 MB	19,90
DOMINIUM KOMPL. DT.	69,90
DUNE 2 KOMPL. DT. 1 MB	59,90
DYNABLASTERS 1 MB DT. ANL.	65,90
DYNATECH KOMPL. DT.	59,90
EISHOCKEY MANAGER 1 MB KOMPL. DT.	75,90
ELYSIUM DT. ANL.	59,90
ENTITY DT. ANL.	65,90
EPIC DT. ANL.	65,90
ERBEN DES THRONS KOMPL. DT. 1 MB	79,90
ESPANA - THE GAMES 92 - DT. ANL.	65,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB	69,90
EYE OF BEHOLDER 2 KOMPL. DT. 1 MB	85,90
FALLEN EMPIRE KOMPL. DT. 1 MB	89,90
FLASH BACK KOMPL. DT. 1 MB	79,90
FLIES - ATTACK ON EARTH DT. ANL. 1 MB	75,90
FLY HARDER DT. ANL. 1 MB	59,90
GAME OF LIFE DT. ANL.	59,90
GOAL DINO DINIS (KICK OFF 3) DT. ANL. 1 MB	59,90
GOBLIIINS 2 DT. ANL. 1 MB	65,90
GUNSHIP 2000 DT. ANL. 1 MB	69,90
HANNIBAL KOMPL. DT. 1 MB	75,90
HEXUMA KOMPL. DT. 1 MB	89,90
HIRED GUNS DT. ANL. *	65,90
HISTORY LINE 1914-1918 DT.	79,90
ISHAR 2 DT. ANL. 1 MB	54,90
JOE & MAC: CAVEMAN NINJA DT. ANL.	54,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.	59,90
JONATHAN 1 MB KOMPL. DT.	79,90
JURASSIC PARK DT. ANL. 1 MB *	59,90
LEMMINGS 2 DT. ANL. 1 MB	69,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)	109,90
LOST VIKINGS KOMPL. DT. 1 MB	75,90
LOTHAR MATTAEUS KOMPL. DT. 1MB *	**65,90**
LOTUS 1 - 3 COMPILATION DT. ANL.	65,90
MAD TV KOMPL. DT. 1MB	75,90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB	79,90
MORPH DT. ANL.	49,90
MOTORHEAD	39,90
NAPOLEONICS INCL. WATERLOO/AUSTERLITZ /BORODINO 1 MB	69,90
NICKY BOOM 2 DT. ANL.	65,90
ONE STEP BEYOND DT. ANL. *	**54,90**
OVERDRIVE DT. ANL.	**49,90**
PANZER BATTLES 1 MB	59,90
PATRIZIER 1 MB KOMPL. DT.	79,90
PENTHOUSE - HOT NUMBERS - DT. ANL.	39,90
PERFECT GENERAL 1 MB	79,90
PERFECT GENERAL DATA DISK	59,90
PERSONAL PAINT DT. ANL. 1 MB	69,90
PINBALL DREAMS DT. ANL.	59,90
PINBALL FANTASIES DT. ANL. 1MB	59,90
POPULOUS 2 1 MB DT.	65,90
POPULOUS 2 SCENERY CHALLENGE DT. ANL.	39,90
PROPHECY OF THE SHADOW 1MB*	79,90
PUSH OVER DT. ANL.	65,90
RAILROAD TYCOON KOMPL. DT. 1 MB	75,90
ROAD RASH DT. ANl.	59,90
ROME AD 92 DT. ANl.	75,90
SECRET OF MONKEY ISL. 1MB DT.	78,90
SHADOWWORLD DT. ANL. 1MB	65,90
SIM ANT KOMPL. DT. 1 MB	89,90
SIM CITY DELUXE EDITION DT. ANL.	85,90
SIM LIFE KOMPL. DT. NUR A1200 ! ! !	**89,90**
SINK OR SWIM DT. ANL.	39,90
SLEEPWALKER DT. ANL.	59,90
SOCCER KID DT. ANL. *	**65,90**
SPACE HULK DT. ANL. 1 MB	65,90
SPORTS COLLECTION -STARBYTE- DT. ANL.	69,90
SPORTS MASTERS COLL.INCL. PGA TOUR GOLF /INDIANAPOLIS 500/ADV. TENNIS TOUR	59,90
STARBYTE NO. 2 COLLECTION INCL. WINZER/ BLACK GOLD/SPACE MAX KOMPL. DT. 1 MB	69,90
STEIGENBERGER HOTELMAN. KOMPL. DT.	54,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL.	59,90
ST. THOMAS KOMPL. DT. 1 MB *	79,90
SUPERFROG DT. ANL. 1 MB	49,90
SYNDICATE KOMPL. DT. 1 MB	65,90
THE GREATEST COMPILATION INKL. DUNE, JIMMI WHITE SNOOKER, LURE OF TEMPTRESS	59,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION	39,90
TORNADO DT. HANDBUCH 1 MB	79,90
TRANSARCTICA KOMPL. DT. 1 MB	59,90
TRODDLERS DT. ANL.	65,90
UNIVERSAL MONSTERS DT. ANL. *	54,90
VIKINGS - FIELDS OF CONQUEST DT. ANL. 1 MB	65,90
WALKER DT. ANL.	65,90
WAR IN THE GULF KOMPL. DT. 1 MB	75,90
WHALES VOYAGE DT. ANL. 1 MB	75,90
WOODYS WORLD DT. ANL. 1 MB	39,90
WORLD LEGEND DT. ANL.	49,90
YO ! JOE ! DT. ANL.	**59,90**

Preishits Amiga

Titel	Preis
4D SPORTS BOXING DT. ANL.	19,90
688 ATTACK SUBMARINE	19,90
ADRENALYN DT. ANL.	19,90
AGONY -PSYGNOSIS-	29,90
ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB	29,90
AMNIOS	15,90
AQUAVENTURA 1 MB	29,90
ARMOUR GEDDON -PSYGNOSIS-	29,90
BANE OF COSMIC FORGE -WIZARDRY 6- 1 MB	29,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
BATTLEHAWKS 1942	29,90
BATTLESQUADRON DT. ANL.	19,90
BIG NOSE - THE CARAVAN -	29,90
BILLS TOMATO GAME DT. ANL.	29,90
BLACK GOLD KOMPL. DT. 1 MB	29,90
BSS JANE SEYMOUR	19,90
BUDOKHAN	29,90
CADAVER 1 MB	**29,90**
CALIFORNIA GAMES 2	29,90
CARL LEWIS OLYMPIC CHALLENGE 1 MB	29,90
CAPTIVE DT. ANL.	19,90
CASTLES 1 MB DT. ANL.	**34,90**
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90
CHAMPIONS OF KRYNN	29,90
CHAOS ENGINE DT. ANL. 1 MB	39,90
CHAOS STRIKES BACK 1 MB	29,90
CHART ATTACK COMPILATION INCL. LOTUS 1/ VENUS/JAMES POND/GHOULS N GHOST	34,90
CHRONOQUEST 2	15,90
CHUCK ROCK 2 -SON OF CHUCK ROCK-	29,90
CHUCK YEAGERS 2.0 DT. ANL.	19,90
COVER GIRL STRIP POKER	29,90
CREATURES	29,90
CURSE OF ENCHANTIA 1 MB	**29,90**
CYCLES -MOTORRADRENNEN-	29,90
DEADLINE -INFOCOM-	15,90
DELUXE STRIP POKER TEIL 1	**29,90**
DELUXE STRIP POKER 2	29,90
DEUTEROS KOMPL. DT. 1 MB	29,90
DOODLEBUG DT. ANL.	19,90
DREAM TEAM COMPILATION INCL. SIMPSONS/ WWF WRESTLING/TERMINATOR 2	39,90
DR. DOOMS REVENGE DT. ANL.	19,90
DUNE KOMPL. DT. 1 MB	29,90
EMLYN HUGHES INT. SOCCER DT. ANL.	19,90
F15 STRIKE EAGLE 2 1 MB	29,90
F19 STEALTH FIGHTER DT. KURZANLEITUNG	35,90
FIRST SAMURAI DT. ANL.	29,90
FISTFIGHTER	24,90
FOOTBALL CRAZY COLLECTION INCL. KICK OFF 2/ FINAL WHISTLE/PLAYERMANAGER	34,90
FORMULA ONE GRAND PRIX -MICROPROSE- 1 MB	34,90
FUTURE WARS -TIME TRAVELLER	29,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER	29,90
GOLF -MICROPROSE- 1MB	**29,90**
GUNBOAT -ACCOLADE- 1 MB	29,90
HEART OF CHINA DT. ANL. 1 MB	39,90
HILL STREET BLUES	29,90
HONDA R V F DT. ANL.	29,90
HUMANS 1 MB	29,90
HUMANS JURASSIC LEVELS STAND ALONE VERS.	29,90
IMPERIUM DT. ANL.	29,90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT.	35,90
IT CAME FROM THE DESERT INCL. ANTHEADS	39,90
JAGUAR XJ 220 DT. ANL.	29,90
KGB DT. ANL. 1 MB	39,90
KICK OFF 2	19,90
LAST NINJA 3 DT. ANL.	29,90
LEANDER -PSYGNOSIS-	29,90
LEGEND OF KYRANDIA KOMPL. DT. 1 MB	39,90
LOOM -LUCASFILM- 1 MB	29,90
LORDS OF RISING SUN DT. ANL. 1 MB	29,90
LOTUS TURBO CHALLENGE 2	19,90
LOTUS TURBO CHALLENGE 3 1MB	**29,90**
LURE OF TEMPTRESS KOMPL. DT. 1 MB	29,90
M1 TANK PLATOON DT. KURZANLEITUNG 1 MB	34,90
MANCHESTER UNITED EUROPE	29,90
MANIAC MANSION	29,90
MC DONALD ISLAND	**19,90**
MEGATRAVELLER KOMPL. DT. 1 MB	29,90
MICROPROSE SOCCER DT. ANL.	29,90
MIG 29 SUPERFULCRUM DT. ANL. 1 MB	34,90
MONSTERPACK VOL. 2 INCL. AWESOME/ SHADOW OF THE BEAST 2/ KILLING GAME SHOW	29,90
M.U.D.S. KOMPL. DT.	24,90
NICK FALDO GOLF 1 MB	39,90
NIGEL MANSELL RACING DT. ANL. 1 MB	19,90
NORTH & SOUTH	29,90
OBITUS 1 MB	29,90
OPERATION STEALTH DT. ANL.	34,90
OUTRUN EUROPE DT. ANL.	19,90
PANZA KICK BOXING DT. ANL.	29,90
PAPERBOY 2 DT. ANL.	29,90
PARAMAX DT. ANL.	9,90
PICTIONARY	29,90
PINBALL MAGIC DT. ANL.	29,90
PIRATES ! DT. ANL. 1 MB	29,90
POOL OF DARKNESS	29,90
P. P. HAMMER DT. ANL.	19,90
PREMIERE MANAGER 1 MB	**29,90**
PRINCE OF PERSIA	29,90
R-TYPE	24,90
R-TYPE 2	19,90
REACH FOR THE SKIES DT. ANLEITUNG 1 MB	**34,90**
RICK DANGEROUS 2 DT. ANL.	29,90
ROBOCOP 3 KOMPL. DT. 1 MB	29,90
ROBOSPORTS 1 MB	29,90
ROCKET RANGER / TV SPORTS FOOTBALL	29,90
SECRET OF SILVER BLADES	29,90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL. 1 MB	34,90
SHADOW OF THE BEAST 3 1 MB	29,90
SHINOBI	19,90
SHUTTLE 1 MB	**29,90**
SILENT SERVICE 2 -MICROPROSE- 1 MB	34,90
SILLY PUTTY 1 MB	**29,90**
SILKWORM	19,90
SIM CITY/POPULOUS COMPILATION 1 MB	24,90
SIM EARTH -MAXIS- 1 MB	34,90
SIMPSONS DT. ANL.	19,90
SPACE CRUSADE 1 MB	29,90
SPACE QUEST 1 SCI DT. ANL. 1 MB	29,90
SPACE QUEST 4 DT. ANL. 1MB -SIERRA-	39,90
SPECIAL FORCES -MICROPROSE- 1 MB	34,90
STELLAR 7 -SIERRA-	29,90
SUPER HANG ON	24,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	29,90
SUPER TETRIS	29,90
SWIV	29,90
TEAM YANKEE DT. ANL. 1 MB PANZERSIM.	29,90
TEARAWAY THOMAS	29,90
TENNIS CUP 2	24,90
TERMINATOR 2	19,90
TEST DRIVE 2 - THE DUEL -	29,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION INCL. ALLEN SCENERY DISKETTEN DT. ANL. 1 MB	29,90
THE PLAGUE DT. ANL.	15,90
THUNDERHAWK AH 73 M DT. ANL. 1 MB	29,90
TREASURES OF SAVAGE FRONTIER	29,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	24,90
TURTLES TEIL 2 DT. ANL.	19,90
TV SPORTS BASEBALL DT. ANL.	29,90
TV SPORTS BOXING DT. ANL.	29,90
UGH !	29,90
UTOPIA	29,90
VROOM INCL. VROOM DATA DISK DT. ANL.	**29,90**
WAXWORKS -ACCOLADE/HORROSOFT- 1 MB	29,90
WING COMMANDER 1 1 MB	29,90
WIZ KID	29,90
WOLFCHILD 1 MB DT. ANL.	29,90
ZAK MCKRACKEN	29,90
ZOOL 1 MB DT. ANLEITUNG	29,90
ZYCONIX DT. ANL.	19,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Amiga Zubehör

Artikel	Preis
1,5 MB SPEICHER KOMPL. BESTÜCKT INT.	239,90
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 500	199,00
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 2000	219,00
DISKBOX FÜR 80 X 3,5" DISKS	19,90
ELECTR. BOOTSELECTOR DFÜ-DF 3	39,90
EXTERNES LAUFWERK 3,5"	119,90
GENIUS TRIPLE MOUSE	49,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
INTERNES LAUFWERK A 500 3.5"	159,90
INTERNES LAUFWERK A 2000 3.5"	149,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO MINI	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR MINI	34,90
MOUSE JOYSTICK UMSCHALTER	49,90
MOUSE/JOYSTICKVERLÄNGERUNG	9,90
MOUSEMATTE	6,90
ROM/ROM PLATINE KICK 2.0/1.3 A500	99,90
SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB	59,90
X-COPY PROFESSIONAL TOOLS INCL. HARDWARE	74,90

Leerdisketten

Artikel	Preis
3,5" 2 DD NoName 10er	9,90
3,5" 2 HD NoName 10er	19,90
5,25" 2 DD NoName 10er	5,90
5,25" 2 HD NoName 10er	12,90

* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar - Irrtum vorbehalten
Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.
Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00
Vorkasse im Inland nur per Euroscheck plus DM 8,00
Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand
BEI SOFTWARE AB DM 200,- BESTELLWERT NUR IM INLAND VERSANDKOSTENFREI
BESTELLANNAHME: Montag - Donnerstag 9.00 - 18.00, Freitag 9.00 -17.00

Impressum

Chefredakteur: Michael Hengst (mh) – verantwortlich für den redaktionellen Teil
Stellvertretender Chefredakteur: Volker Weitz (vw)
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Redaktion: Christian von Duisburg (cd), Knut Gollert (kn), Manfred Neumayer (mn), Sönke Steffen (js)
Redaktionsassistenz: Susan Sablowski
Sekretariatsassistenz: Angelika Rottner

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 089/46 13-50 46

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.
Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.
Layout: Andrea Danzer, Conny Pflanzer, Sandra Matting
DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel: Agentur Luserke
Anzeigenleitung: Hannelore Schmidt (152)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax.: 0044-81341-9602
USA: M & T International Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709
Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 3 vom 1. Januar 1993

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-152, Telefax: 089/4613-789

Vertriebsleitung: Benno Gaab

Bestell- und Abonnement-Service:
Power Play Aboservice
Postfach 1163, 74168 Neckarsulm
Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244
Einzelheft: DM 6,50
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 69,90
(inkl. MwSt, Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 84,- (Luftpost auf Anfrage)
Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866, Jahresabonnement: öS 588,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131, Jahresabonnement: sFr. 78,-

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0
Erscheinungsweise: monatlich
Leitung Technik: Wolfgang Meyer (887)
Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 74523 Schwäbisch-Hall

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden.
Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/4613-180, Fax: 089/4613-232.
Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetellfrei.

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Dr. Rainer Doll
Verlagsleiter: Wolfram Höfler
Operation Manager: Michael Koeppe
Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly
Anschrift des Verlages:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telex 522052, Telefax 089/4613-100
Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz:
Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Familie Otmar und Karin Weber, München; Familie Carl-Franz und Jutta von Quadt, Baldham; Aufsichtsrat; Wilhelm Kister (Vorsitzender), Dr. Robert Dissmann (stellv. Vorsitzender), Heinrich Hugendubel, Dr. Erich Schmitt, Otmar Weber.

PZD Kennziffer B 10542E

IVW



Trügerisch

Was mich wirklich gewaltig stört, ist folgendes Paradoxon: Viele Softwareentwickler (z.B. Thalion), neuerdings auch Psygnosis (siehe Ausgabe 7/93: Im Zeichen der Eule), spielen mit dem Gedanken, den Amiga (gleich welches Modell) zu Gunsten der PCs und Konsolen zu vernachlässigen. Als Grund wird hauptsächlich die "Schwemme" an Raubkopien auf dem Amiga angegeben, was, als isolierter Fact betrachtet, noch einigermaßen einleuchtend ist. Leider wird dabei (vielleicht auch absichtlich) übersehen, daß auch (oder besonders) auf MS-DOS-Rechnern massenweise kopiert wird, was die Disketten hergeben. Wie bekannt sein dürfte, sind Amiga-Spiele sogar meist besser geschützt als MS-DOS-Software, weil hier die Möglichkeit besteht, Fremdformate in Trackdiskloadern zu schreiben, während MS-DOS-Software, wenn überhaupt, nur mit Abfragen verschiedener Formen gesichert ist, die, machen wir uns nichts vor, immer in irgendeiner Weise reproduzierbar sind. Wenn man jetzt noch die Tatsachen in Betracht zieht,

– daß die Raubkopiererszene auf dem Amiga weitaus älter und dementsprechend auch größer ist,

– daß MS-DOS-Rechner durch den momentanen gnadenlosen Preiskampf als Spielecomputer regelrecht verramscht werden,

– daß Computer- und Videospielverleihe sich hoher und steigender Beliebtheit erfreuen, kommt man zu der Schlußfolgerung, daß der PC zumindest in Gefahr läuft, in einigen Jahren ebenfalls das Image eines raubkopierverseuchten Computers zu haben. Vielleicht heißt es dann in der *POWER PLAY* 7/95: "Nach Thalion und Psygnosis haben nun noch weitere Softwareentwickler die Produktion von Computerspielen für MS-DOS-Rechner eingestellt..." Mag dieser Ausblick auch noch so übertrieben sein, der PC wird in Zukunft nicht besser dran sein, als der Amiga.

Jörg Urschey, Dinslaken

Sicherlich ist das Thema Raubkopien auf dem PC in letzter Zeit aktueller geworden. Aber man sollte eine Sache nicht unterschätzen: Vom PC sind weltweit erheblich mehr Geräte im Einsatz als beispielsweise vom Amiga. Somit ist der Anteil der PC-Spiele-Käufer um ein vielfaches höher als beim Amiga. Logisch, daß immer mehr Firmen ausschließlich für den PC entwickeln, wenn hier – trotz gestiegener Anzahl von Raubkopien – immer noch viel mehr Spiele verkauft werden können als auf dem Amiga. *mh*

Rüstungsgegner

Mit Interesse verfolge ich die laufende Diskussion um die Notwendigkeit der Verwendung vom High-Tech-PC als (reine) Spielmaschine. Ich selbst bin ein ebenfalls von der PC-Mania Erfaßter, der durch Eure Schuld in die Abgründe der Spielleidenschaft geschleudert wurde. Als alter Amiga 500-User entschloß ich mich, Eurer Beratung im *POWER PLAY* 12/91 folgend – im Oktober '92 (also knapp 10 Monate nach Erscheinen des Heftes) zum Ankauf eines PCs, den ich mir streng nach Euren Vorschlägen konfigurieren ließ. Also ab zum Händler, ca. 4000 Mark bezahlt und anfänglich auch mächtig stolz auf meinen Hyper-Super-Endzeit-PC gewesen. Bis, ja – bis mir der Comanche den Dienst verweigerte und nur nach deutlicher Reduktion verschiedener Programmdetails halbwegs ruckelfrei lief. Ähnliches passierte mir mit dem Strike Eagle II und dem Falcon 3.0. Mein 386/DX CPU gab auf. Also wieder zum Händler und nachgerüstet. Statt 386/DX ein 486 DX 2/66 – aber gleich mit dem ganzen Motherboard, denn ein CPU-Wechsel ist technisch nicht möglich – statt der 125-MB-Festplatte eine mit 250 MB etc., etc., unterm Strich nochmals satte 3800 Mark. Summa summarum hat mich also mein PC in der Zwischenzeit ca. 7800 Mark gekostet, Software natürlich nicht einge-

rechnet. Und jetzt könnte man noch über neue Sound- und Grafikkarten reden, das Stück um 1000 Mark versteht sich, und und und... .

Da ich bereits ein reiferes Semester bin und dementsprechend gut verdiene, will ich mich nicht beschweren, aber habt Ihr an die Masse Eurer Leser gedacht, die schon altersbedingt diese Summen kaum aufbringen können werden? Wäre es nicht hoch an der Zeit, wenn schon nicht zur Abrüstung, so doch wenigstens zur Vernunft zu mahnen und die Softwareproduzenten auf den Boden der Konsumentenrealität zurückzuführen? Viele Eltern und User-Generationen wären Euch dafür sicher dankbar. Sollte nicht bald etwas geschehen, fürchte ich nämlich, daß sich der Trend "Weg vom PC und hin zur Spielekonsole" verstärkt fortsetzen wird. Ich kenne nämlich bereits eine Reihe junger Leute, die zwar gerne am PC spielen, aber mangels Cash zu Hause das NES oder Megadrive verwenden.

A. Trögmüller, A-Wien

Die Abrüstung fängt sicherlich auch im "Kopf" der Spiele-Entwickler statt. Solange mangelnde Innovation durch technischen Überhang wieder wett gemacht wird, müssen wir wohl oder übel in den sauren Apfel beißen und alle 12 Monate den eigenen Rechner umbauen.
mh

Die Zeit bleibt im Leben niemals stehen! Das ist wahr! Aber müssen sich die Zeiten derart gravierend ändern, wie das zur Zeit im Computerentertainment der Fall ist? Wo sind sie hin, die sanften Zeiten, in denen wir staunend vor dem 64er, CPC oder MSX saßen und Boulderdash spielten? Was ist aus ihnen geworden, den Starprogrammierern von Konami, die einem Z80 so richtig das Laufen beibringen konnten und die mit Nemesis 2 auf dem MSX eine ewige Legende schufen? Jeder von uns hatte schon mal was vom Amiga gehört, jenem Avantgarde-Rechner, den sich nur die "Großen" leisten konnten und der unser aller Traum war. Die Zocker-Szene war persönlicher, aufregender, kulthafter. Zwar gab es hin und wieder Zoff zwischen ST und Amiga, aber jeder wußte: Beide hatten sie das gleiche Charisma. An die Stelle der Software-Faszination ist die dumpfe Hardwaregeilheit getreten, die PC-Besitzer lehnen sich lässig zurück und warten gelangweilt auf den nächsten abwärtskompatiblen 80-ich-weiß-nicht-was-Prozessor, der ihrem X-Wing dann doch noch auf die Sprünge hilft. Ich persönlich staune auch noch. Einerseits über die Häßlichkeit von so manchem PC und die zigfachen Aufrüstungen, die nötig wären, um meinem Berufs-386/33 Pc ein bißchen Leben einzuhauchen. Andererseits darüber, wie professionell Team 17 und The Bitmap Brothers meinen alten A 500 von 1987 ausnutzen, und manchmal wird mir vor lauter herumschwirrender Sprites und gewaltigem Chris-Hülsbeck-Sound fast schwindelig. Kein Zweifel, der PC ist der Rechner der Zukunft. Das Flair der Amigas und STs, der 64er und Sinclairs, der CPCs und Atari XIs wird und kann er jedoch nie erreichen! Olaf Gaide, Duisburg

Ich spreche aus Erfahrung, wenn ich schreibe, daß man mit dem PC fast nur Ärger hat. Es ist schlichtweg lächerlich, wenn man sich heute die meisten Spiele anschaut, die auf einem 386er kaum etwas taugen, da dieser dafür schon zu langsam ist. Die ganzen Kids rennen jetzt in die PC-Shops, um endlich einen 486er, am besten DX zu ergattern, um das geniale Strike Commander richtig schön genießen zu können. Die Industrie verdient daran natürlich gewaltig, und so ist nicht weiter verwunderlich, wenn der PC-Markt jetzt (noch) boomt und jede Softwarefirma Spiele für die PC's releasen. Da ist dann jeder zufrieden. Die Softwarefirma kriegt ihre Spiele los, die PC-Shops verdienen kräftig an der Hardware und der nächste und schnellere Prozessor kommt ganz bestimmt. Wenn nicht heute, dann eben morgen. Also spart schon mal kräftig, denn in 1-2 Jahren ist Euer 486er auch nicht mehr viel wert und so mancher wird sich die Anschaffung des PC's für immer vorwerfen. Natürlich verbessern auch Commodore oder Acorn ihre Rechner, doch so ein Chaos wie auf dem PC-Markt wird es wohl für den Amiga als auch für den Archi niemals geben. Ich bin zwar kein Prophet, doch glaube ich, daß sich auf kurz oder



lang folgende drei (!) Systeme durchsetzen werden: Amiga, Macintosh und Archimedes. Der Archimedes ist zwar nicht sehr verbreitet, doch auch er wird seinen Weg machen und wird den PC in bezug auf Softwarequalität und Kompatibilität um Längen schlagen. Wie gesagt: Die letzte Schlacht hat bereits begonnen.

Tristan Schönmüller, Eltmann

Kurz angemerkt

Ausgabe 7/93 war geradezu perfekt! Geiles Layout, tolle Spiele, gute Interviews und gute Texte! Aber eins hat mir gefehlt und das war bei der Hitparade die Rubrik: "Diese Fortsetzung ist nötig!". Ja, genau – die 5 nötigsten Fortsetzungen könnten von den Lesern mit der *POWER PLAY*-Mitmachkarte gewählt werden. Ihr habt doch nichts zu verlieren oder?

D. Alsbach, Zwingenberg

Coole Idee: Also, schreibt ums einfach eine Postkarte mit Euren fünf dringendst geforderten Fortsetzungen. Unter allen Einsendern verlosen wir fünf Spiele für Amiga oder PC (bitte gebt Euer Wunschsystem an). Schickt Eure Postkarten an folgende Adresse.

Markt & Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2
Red. POWER PLAY
Stichwort: Fortsetzung
85531 Haar bei München

Zu zynisch

Vor kurzem kam mir bei einem Freund das von Euch hochgelobte "Syndicate" zwischen die Finger. Gleich vorweg: Das Programm ist brillant realisiert (ich komme auch aus der Softwarebranche)! Doch nach einiger Spielzeit steigerte sich weder unsere Motivation, noch gerieten wir in einen Spielrausch. Etwas ganz anderes stellte sich ein: Zunehmender Widerwille, die nächste Mission anzunehmen, nach 7 oder 8 Aufträgen richtigen Ekel ob dieser sinnlosen Abschlächterei, und uns wurde klar: Dieses "Spiel" ist blanker Zynismus. Hier wurde eine Grenze überschritten, dieser "Kick", der jedes neue Spiel einen Schritt weiter nach vorne verlegen muß, die unerträglich ist. Zum realistischen Empfinden des Tötens fehlen nur noch die grauenvollen Schreie der Niedergemetzelten. Nun sagt bloß nicht, dies alles sei ein Spiel: Wer, wie einer Eurer Tester, nachts Phantasien entwickelt, wie er wohl am besten eine Zeitbombe plaziert, um möglichst viele Leute hochzujagen, sollte mal einhalten und darüber nachdenken, wie weit er sich schon gefühlstot in eine Einbahnstraße manövriert hat. Ich jedenfalls habe Syndicate der Bundesprüfstelle ans Herz gelegt. Und noch eines: Es ist mir klar, daß *POWER PLAY* nicht gerade als kritisches Forum zu diesem Thema betrachtet werden kann. Aber bitte betrachtet diesen Brief als ernstgemeinten Beitrag und, falls er Eure Beachtung findet, kommentiert ihn ohne pubertäre Sarkasmen.

Karl-Heinz Gille, Ettlingen-Spessart

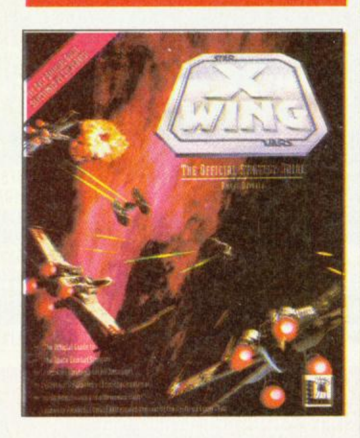
Warum bitte soll die *POWER PLAY* nicht als kritisches Forum zu diesem Thema betrachtet werden? Ich würde fast sagen, daß dies sogar der am besten geeignete Platz für eine solche Diskussion ist! Ich bin übrigens auch weit entfernt davon zu sagen, *Syndicate* sei ein zynisches Spiel. Ich finde es viel eher schrecklich, daß nur ein paar hundert Kilometer von hier echte Menschen im Granathagel sterben und ein Haufen Spinner nichts besseres zu tun hat, als sich gegenseitig abzuschlachten. Der Zynismus liegt viel eher darin, daß die Weltöffentlichkeit dem Sterben echter Menschen so teilnahmslos zusieht, selbsternannte "Weltpolizisten" einen Kleinstaat im nahen Osten mit einem gigantischen Aufwand an Material und Menschen befreien, damit der Nachschub an Treibstoff gesichert ist, aber sich die gleichen Staaten nur in billige Parteipolemik flüchten, wenn es um die Metzeleien im ehemaligen Jugoslawien geht. Wir sind weder gefühlstot, noch verschließen wir unsere Augen vor dem Weltgeschehen, noch vergessen wir die Grenze zwischen einem Computerspiel und der Realität. *mh*

HEAD WARE

Hilfestellung

Players-Guides und Strategiebücher des amerikanischen Verlags "Prima Publishing" gehören mit zum Besten, was sich der ambitionierte Fan einzelner Spiele gönnen kann. Schon in einer früheren Ausgabe der *POWER PLAY* haben wir die wichtigsten Bände vorgestellt. Jetzt sorgen wir für Nachschub an hochwertigem Strategiefutter. Die Bände sind entweder, unter Angabe der passenden ISBN-Nummer, im Buchhandel zu bestellen oder direkt bei dem Softwareversender **Traumfabrik** erhältlich.

X-Wing



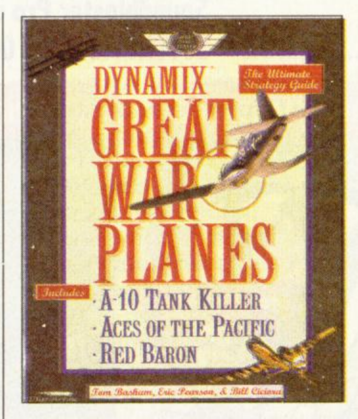
Das Nonplusultra für jeden Star-Wars-Freak. Auf über 400 Seiten erfährt man wirklich alles über Lucas-Arts-Raumkampfsimulator. Jeder Auftrag und jede Mission wird bis ins kleinste Detail beleuchtet. – Zusätzlich werden die technischen Spezifikationen aller im Spiel auftretenden Raumer dargelegt und ihre Vor- und Nachteile diskutiert. Interviews mit Lawrence Holland, Edward Kilham und den anderen Mitgliedern des *X-Wing*-Design-Teams runden diese geballte Ladung Information ab. Die Macht sei mit Euch!

Titel: X-Wing – The Official Strategy Guide
Autor: Rusel DeMaria
Verlag: Prima Publishing
ISBN-Nummer: 1-55958-375-4
Preis: 19,95 Dollar

Dynamix

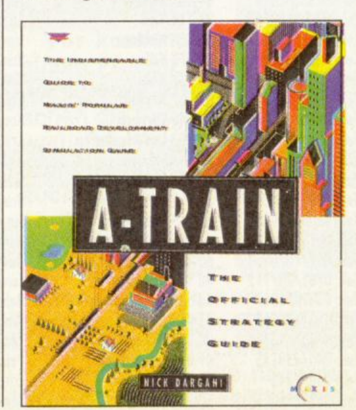
Eine stattliche Riege an Flugsimulationen kann das im amerikanischen Bundesstaat Oregon beheimatete Softwarehaus Dynamix aufweisen. *A-10 Tank Killer*, *Aces of the Pacific* und *Red Baron* haben unter Flugfans einen hervorragenden Klang. Umso nötiger das Buch von Tom Basham und Eric Pearson, die sich ausführlich mit diesen drei Simulationen beschäftigen. Alle Missionen werden von ihnen behandelt und alle beteiligten Flieger vorgestellt.

Titel: Dynamix – Great War Planes
Autor: Tom Basham, Eric Pearson
Verlag: Prima Publishing
ISBN-Nummer: 1-55958-157-3
Preis: 18,95 Dollar



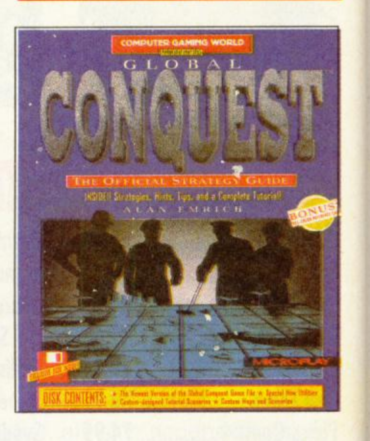
A-Train

Die Weichen falsch gestellt? Die Aktien im Keller? Ab jetzt sollte dies kein Problem mehr sein. Autor Nick Dargahi erklärt auf 360 Seiten anschaulich und spannend, wie jeder zu einem florierenden Bahnimperium kommt. Besonders ausführlich wird dabei die optimale Routenplanung der privaten Bahnline berücksichtigt. Zusätzlich werden todsichere Gewinnstrategien für jedes Szenario geboten.



Titel: A-Train – The Official Strategy Guide
Autor: Nick Dargahi
Verlag: Prima Publishing
ISBN-Nummer: 1-55958-255-3
Preis: 18,95 Dollar

Global Conquest



Dan "M.U.L.E." Buntens Multiplayer-Spiel *Global Conquest* gehört nicht gerade zu den einfachsten Strategiespielen auf dem Markt. Wer dieses Programm in seinem ganzen spielerischen Gehalt genießen möchte, kann durchaus ein paar gute Ratschläge gebrauchen. Der vorliegende Band hält davon eine reiche Auswahl bereit. Zusätzlich gibt's eine Diskette mit neuen Utilities, Szenarios und einem ausgewachsenen Tutorial.

Titel: Global Conquest
Autor: Alan Emrich
Verlag: Prima Publishing
ISBN-Nummer: 1-55958-262-6
Preis: 24,95 Dollar

REINGEHÖRT

Whales Voyage



Freunde von NEOs Rollenspiel dürfen sich ab sofort auch den Soundtrack von CD reinpfeifen. Das Titelthema und die Musik zum Endkampf wurden zu drei fetzigen Dancefloor-Tracks verarbeitet und mittels moderner Tontechnik kräftig aufgemotzt. Wer gern tanzt und das Spiel liebt, sollte probehören, alle anderen greifen auf Profis zurück.

Front 242: Off



Die Belgier drehen jetzt total ab. Nach dem schon recht chaotischen *Up Evil*, legen die Elektriker noch eins drauf und lassen zu den besseren Dance-Tracks gar eine Frau ans Mikrofon. Fazit: Musikalisch bleibt nichts mehr von der guten alten Techno-Band – echte Front-242-Fans werden enttäuscht sein oder müssen sich geschmacklich ändern.

Billy Idol: Cyberpunks



Der gute, alte Billy mag zwar zu den Punks der ersten Stunde gehören, fällt im multimedialen Zeitalter als "Cyberpunk" aber kräftig durch. Vielleicht sollte Idol erst mal Gibson *und* Sterling lesen, bevor er sich an diesen Begriffen vergreift – die Musik vergrault wahre Cyberpunks und läßt lediglich Mainstream-Herzen höher schlagen. Die CD erinnert so auch eher an typische Idol-Alben, denn an abgehobene Cyberspace-Ausflüge.Und die Moral aus der Geschicht: Man kann eben nicht sein, was man nicht ist.

U2: Zooropa



Lange erwartet und endlich da: Die neue U2-Scheibe haut nach der erfolgreichen und gleichnamigen Tour dermaßen rein, daß sie bereits in der ersten Woche auf Platz 1 der LP-Charts landete. Qualitativ ist die Platte im Gegensatz zu den tollen Live-Acts jedoch eher im Mittelfeld zu Hause. Die Arrangements sind teilweise zu unübersichtlich und fordern gnadenloses "reinhören". Einige Stücke, wie das abgefahrene "Numb" bilden dabei die Ausnahme. *Achtung Baby!* gefiel um einiges besser und bot mehr neue Ideen.

Nippon-Nippel

Der Nachschub an japanischen Anime-Filme rollt mittlerweile auch in Europa. Einige der Nippon-Movies werden sogar in englischer Sprache synchronisiert und auf VHS-Videokassetten feilgeboten. Neuster Eurozugang ist der zweite Teil zum Gore & Sexstreifen *Urotsukidoji*. Die Handlung von *Urotsukidoji 2: Legend of the Demon Womb* ist nichts für zartbesaitete Gemüter. Aus diesem Grund wird der Film, selbst in der – gegenüber der Originalfassung – arg verstümmelten englischen Version, auch nur an Jugendliche über 18 Jahre verkauft. Wie im ersten Part ist der Held des Films Amanojaku auf der Suche nach dem Chojin. Der Chojin soll, wie in Legenden vorherbestimmt, Herrscher über drei Welten sein: Unsere Erde und zwei Parallelwelten, von denen eine von Dämonen, die andere von Monstermensch-Mischwesen bevölkert wird. Auf seiner Suche trifft Amanojaku, selbst ein Monstermensch, auf den Enkel eines verrückten Nazi-Wissenschaftlers. Myunhi Hausen Jr. ist selbst auf der Suche nach dem Chojin, allerdings, um mit dessen Hilfe selbst Herrscher der drei Welten zu werden. *Urotsukidoji 2: Legend of the Demon Womb* ist sicher nicht ein Manga-Highlight, aber für Freunde von Filmen der härteren Gangart durchaus empfehlenswert.

Viele japanische Comichelden werden oft als Videospiel verbraten. Figuren wie Hunter Yoko trifft der Anime-Freund nicht nur auf der Mattscheibe wieder, sondern auch immer öfter in Modulform. Videospielern, die sich mit der SNES-Prügelcartridge *Ranma 1/2* blaue Flecken holten, dürfen jetzt die Abenteuer ihrer Lieblinge auf Laserdisc bestaunen. Im Gegensatz zu *Urotsukidoji 2: Legend of the Demon Womb* ist *Ranma 1/2* eher ein Familienfilm. Anstelle von Splatterszenen gibt's hier eine gehörige Portion Situationskomik. *Ranma 1/2* entlockt selbst Zuschauern, die nicht der japanischen Sprache mächtig sind, einige herzhaften Lacher.

Witzig: *Ranma 1/2* gehört in jede Laserdisc-Sammlung

Wer sich zudem für die Dialoge interessiert und Zu-



Die meisten Figuren aus *Ranma 1/2* tauchen im Videospiel auf



Babes´n´Boobs: Leichtgeschürzte Damen gehören in einen Anime

gang zum Compuserve-Netzwerk hat, kann sich dort das passende englische Script-File besorgen. Mit dem Befehl *Go Comic* geht Ihr direkt in das Compuserve-Comic-Forum. Hier gibt's für japanische Filme eine Extraabteilung. Wer kein CIS-Konto hat, muß nicht verzweifeln: Bestellt Ihr den Film (siehe Kasten), könnt Ihr auf Wunsch das englische Script gleich mit anfordern. *mh*

Woher?

Derweil "normale" Anime-Filme auf VHS-Video und in englischer Sprache bei Videospielversendern wie CWM ohne Probleme geordert werden können, saßen die eingefleischten Fans, die möglichst die Originalversionen auf NTSC-Laserdisc und im japanischen Originalton kaufen wollten, meistens auf dem Trockenen. Nur wer gute Connections zu einem Spezialversand in den USA oder ein paar Kumpels in Japan hatte, wurde ausreichend mit neuem Zeichentrickstoff versorgt. Mittlerweile können alle Freaks aufatmen. Der Münchner Videospielversand **Galaxy** bietet neben den herkömmlichen Videos nicht nur die Originalfassungen auf NTCS-Laserdisc an, sondern besorgt Euch zudem japanische Anime-Zeitschriften mit den Neuheiten auf dem Anime-Markt.



Ranma 1/2 gibt's bei Galaxy im Original



Beinhart: Alles über die Multimedia-Messe Sigraph

Knallhart: Al Lowe's Larry läßt im sexten Teil alle Hüllen fallen

Stahlhart: *Mechwarrior 2* von Activison (rechts) und *Jagganath* von Microprose

·11·

erscheint am 13. Oktober 1993

Roboterrüpel wo man hinschaut: Simulationen mit gigantischen Kampfrobotern sind groß im Kommen. Gleich vier Spiele mit den riesigen Stahlkolossen kommen auf uns zu: **Jagganath** von Microprose, **Mechwarrior 2** von Activison, Mirage schickt **Rise Robot** ins Rennen und Dynamix werkelt an einem Robotergeheimprojekt. Neben den Softwareschwergewichten findet Ihr im nächsten Heft jede Menge Infos über den langerwarteten Amiga-Ballerknaller **Uridium 2**, die heiße U-Boot Simulation **Subwars 2010**, den Falcon-Killer **Mig 29** und die Edelrollenspiele **Forgotten Castle** und **Stonekeep**. Sierra-Fan Sönke klickte sich mit **Larry 6** durch die niederen Gefilde menschlicher Regungen.
Außerdem besuchten wir für Euch die US-Pflichtmesse für Multimedia-Experten – in der nächsten Ausgabe der POWER PLAY berichten wir über alle Neuheiten, Trends und Tatsachen von der Sigraph.

Voll kompatibel zu Microsoft Windows Sound System, AdLib, Sound Blaster Pro, Covox Speech Thing und Disney Sound Source.



DAS NEUE 16-BIT SOUND ERLEBNIS!

Software:

- HSC Interactive, Monologue für Windows, Windat OLE, Voyetra Audio Station, Voice Annotation, CD Player, Sound Tracks, Utilities und Windows 3.1 Treibersoftware.





Technische Daten:

- 5 Sound Standards inkl. Windows Sound System
- 20 Kanal Stereo FM Synthesizer (OPL3)
- Dynamik Filter
- 16-Bit digitales Audio Playback 44.1 kHz (stereo)
- 16-Bit analog/digital Recording mit 5.5-44.1 kHz sampling
- Multi Mixer
- Multi CD-Rom Interface
- SCSI CD-Rom Erweiterungsmöglichkeit
- Midi Interface
- Game Port
- CD Audio Eingang
- 4 Watt Stereo Verstärker

Fachhandelspreise + Anfragen nur mit Gewerbenachweis



KM Computer und Kommunikation
Handelsgesellschaft mbH
Kirchheimer Str. 48 · 73249 Wernau

Inklusive Mikrophon und Stereo-Kopfhörer

Der Kampf um die Vorherrschaft in der Galaxis ist entbrannt

STARLORD

Dunkle Mächte bedrohen den Frieden der Völker in der Galaxis

Der Gegner: Eine Allianz machthungriger und rücksichtsloser Clans. Die einzige Hoffnung: Ein echter Starlord, ein Mann wie Sie! Das Ziel: Die geraubte Macht wiederzuerlangen, und bis zum Imperator aufzusteigen - um dem Unrecht Einhalt zu gebieten!

Ungezählte andere aber, die auch ihre Chancen wittern, steigen ebenfalls auf. Andere, deren Absichten zweifelhaft sind; die vielleicht nur nach Macht, Geld und Besitz hungern. Nur eines kann helfen - ihnen zuvorzukommen!

Zuerst gilt es, die zerstreute Streitmacht der eigenen Kampfschiffe neu zu formieren, und dem Gegner - in spektakulärer 3-D-Action - einen unvermuteten Schlag zu versetzen. Doch dann sind schon Diplomatie, Handelsgeschick und zielgenaue Planung gefragt.

Vielleicht gelingt es Ihnen schon rasch, in der feudalen Gesellschaftsordnung aufzusteigen: Kalkulieren Sie Ihre Stärken und die Schwächen der Gegner, suchen Sie sich starke Verbündete - um mit aller Kraft zuzuschlagen!

Weiten Sie Ihren Einflußbereich über die Planeten in die ganze Galaxis aus - Reichtum bedeutet gleichsam politische Macht.

So kann es Ihnen gelingen, Ihre Familie zu stärken, Ihre Basen zu sichern, und immer mehr Allianzen zu schließen - um den dunklen Mächten schließlich den endgültigen Schlag zu versetzen!

Aber auch Vorsicht ist geboten! So, wie Ihre Macht steigt - steigt auch der Preis, der auf Ihren Kopf ausgesetzt ist!

Starlord. In Kürze für IBM-PC-komplatible und Commodore Amiga.



MICROPROSE LTD., THE RIDGE, CHIPPING SODBURY, AVON BS17 6AY